Tot.371

追踪国行最新动向，全新栏目“国行天下”隆重登场

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

—读游戏—

破碎星物种起源
进化 故事背景考

特快专递

新次元游戏 海王星VⅡ

攻略透解

二度勇气 最终境界
系统介绍＋新增职业分析＋流程攻略＋隐藏迷宫&BOSS打法

异度之刃X
系统解析＋主线流程攻略

德军总部 旧血统
流程攻略＋全收集＋白金/全成就指南

前线狙击

正当防卫3

女神异闻录4 午夜热舞

传颂之物 谎言的假面

魔女与百骑兵 重生

2015.6A 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 潜龙谍影崛起 复仇 二周目邪道最速

特别收录 诚实预告片 乐高漫威超级英雄

特别收录 买买买 第三期

游戏黄金眼 异度之刃X评测

最上游 十大最令人意外的游戏续作

游戏月旦评 2015年3月份游戏评测

赠 Gamehalo高清光盘＋指间方圆手游资讯别册

《游戏黄金眼》特别篇《黄金眼月旦评》

2015 年 3 月号来袭!

黄金眼 UCG GAME REVIEWS

月旦评

多款游戏大作点评!

众多精品游戏推荐!

不容错过!

土豆视频 腾讯视频 17173视频

土豆视频 腾讯视频 17173视频

发行商

Nintendo

机种

Wii U

发售日期

2015-04-29

游戏 UCG GAME REVIEWS 黄金眼

异度之刃 X

Xenoblade X

无缝而流畅的地图

高大威猛的机甲

以日式 RPG 中罕见的开放世界

TV GAME半月刊
2015.6A
总第 371 期

COVER STAFF
封面用图：异度之刃X
封面设计：anubis

©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

女神异闻录4 午夜热舞

二度勇气 最终境界

复仇者再度集结！
《复仇者联盟2》趣味解构

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 进击最前线
4 游戏情报站
6 热点追踪
11 编辑视点
12 国行天下

前线狙击
14 女神异闻录4 午夜热舞
18 正当防卫3
20 魔女与百骑兵 重生
24 传颂之物 谎言的假面

26 黄金眼

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
27 德军总部 旧血统
36 异度之刃X
47 二度勇气 最终境界

特快专递
70 新次元游戏 海王星V II

免费游戏天国
74 杀戮地带 雇佣兵

78 成就奖杯堂
80 Xbox Style
82 N+应援团
84 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

读游戏
86 破碎星物种起源——《进化》故事背景考

特别企划
98 复仇者再度集结！
《复仇者联盟2》趣味解构

105 多边共享
108 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

111 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

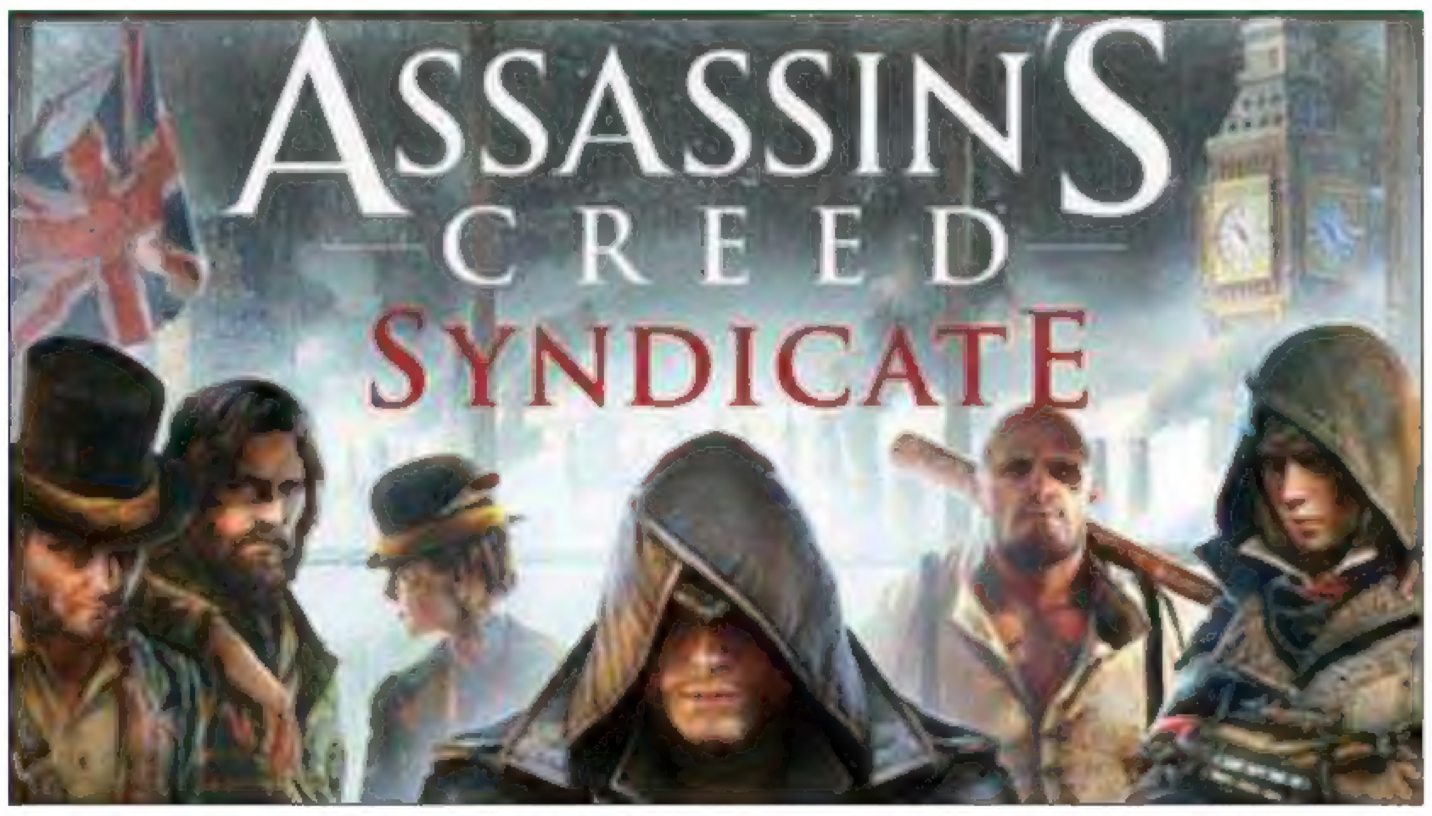
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年6月1日
定　　价：人民币14.00元

进击最前线

进入 5 月，发售列表上似乎并没有特别惊喜的作品。但是对于国内玩家而言 5 月可并非游戏荒，好几部中文游戏的上架足以让玩家们忙上一阵子。而就在本期杂志截稿之时，育碧宣布了旗下“《刺客信条》系列”的最新作品《刺客信条 枭雄》，SE 也令人意外地将 PS2 时代的佳作《勇者斗恶龙Ⅷ》搬上 3DS。另外还有几款口味各异的新作陆续进入我们的视线，下面就由小编为各位读者小伙伴们一一介绍吧。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽



刺客信条 枭雄

Assassin's Creed Syndicate

●简介

《刺客信条》的威名相信已经不需要小编赘述，就在不久前，育碧公布了系列新作《刺客信条 枭雄》。本作的故事发生在 1868 年，时值维多利亚时代的伦敦正在经受第一次工业革命的洗礼。社会正在从奴隶制向着摩登社会迈进，这其中主角则将扮演推进社会变革的一枚黑暗中的齿轮。

本作将采用双主角式的故事演绎，与系列之前作品不同的是，游戏将有马车座驾的设定。玩家不仅能够将其作为穿梭城市的手段，同时也能够实现在座驾内的各类暗杀，马车追逐战也是本作的一大特色。另外，本作在武器设定上也和以往有所不同，飞刀、枪械有着更大的威力，而由于在那个时代武器已经不能光明正大地随身携带，精巧的权杖以及袖里剑将成为出色的夺命工具。游戏中还追加了类似于“打群架”的帮派战系统，拳打脚踢十分爽快。届时想必又有不少小伙伴要哭喊着买买买了。

【文：大汉】

●机　种：PS4/XOne
●类　型：动作冒险
●发行商：Ubisoft
●发售日：10 月 23 日

●亮点细数

维多利亚时代的《刺客信条》
帮派干架以及马车追逐战十分抢眼

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君

●简介

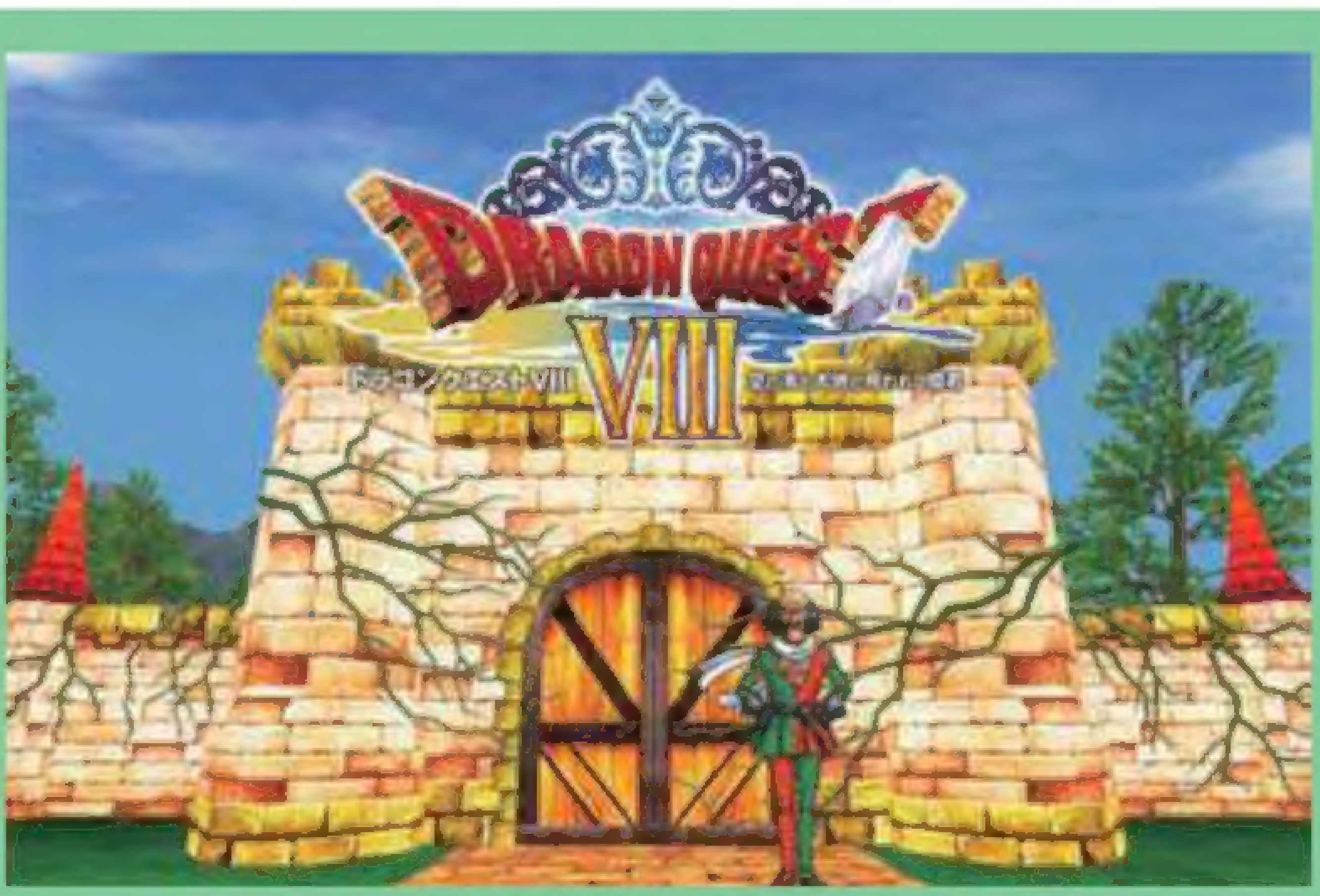
PS2 时代颇具代表性的日式 RPG《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》将登陆 3DS。这条突如其来的新闻也是惊到了编辑部内的诸位小编。本作不仅覆盖了原作的全部内容，还追加了新的故事情节。而女盗贼**ゲルダ**和怪物大赛的举办者**モリ**－也将能够作为同伴使用，顺便说下**モリ**－的声优可是中田让治（“《Fate》系列”中的言峰绮礼）哦。游戏将针对 3DS 的擦肩机能追加新的系统，而剧情动画的全程语音也多少算有了点诚意。

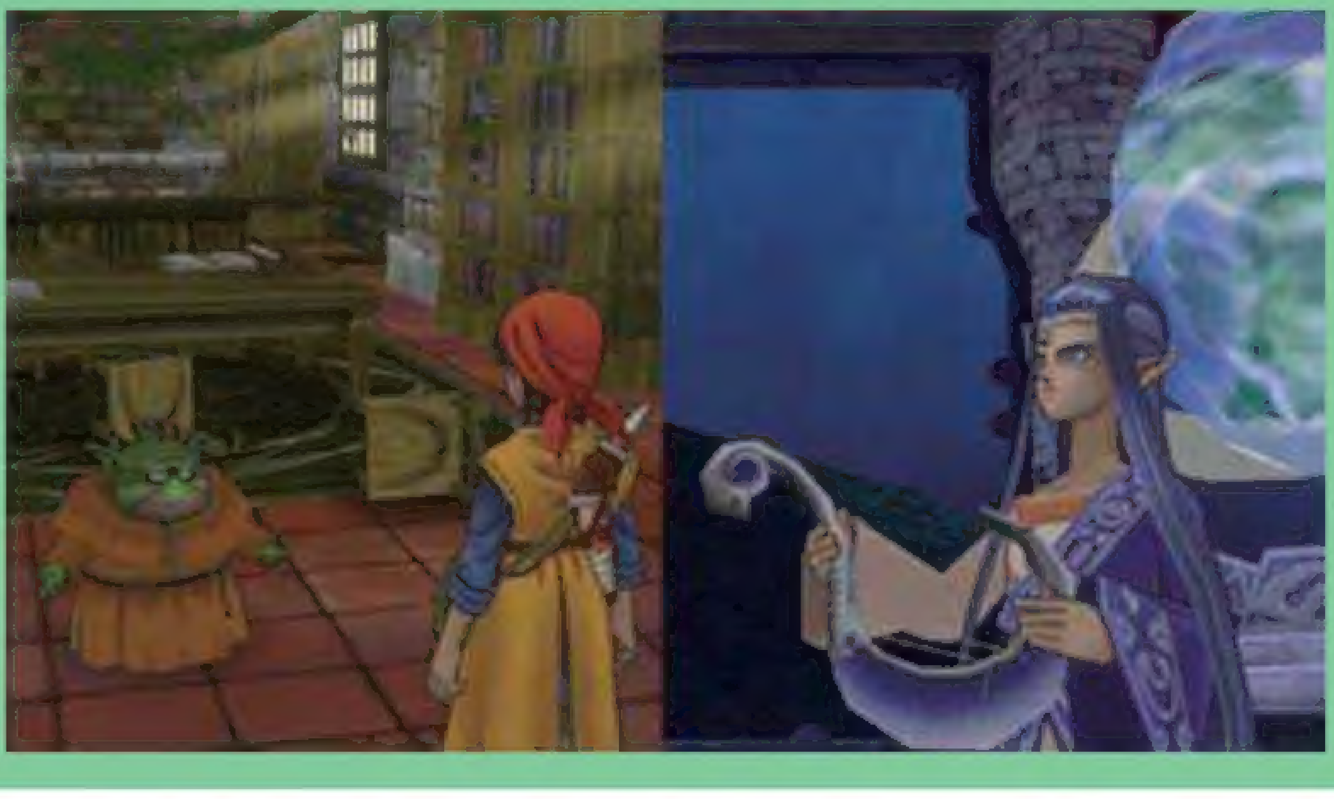
【文：大汉】

●机　种：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：Square Enix
●发售日：8 月 27 日

●亮点细数

“《DQ》系列”怀旧作品
新人物新剧情让人好奇





方舟 生存进化

Ark Survival Evolved

●简介

本作由独立工作室 Wildcard 开发制作，是一个沙箱类型的生存类游戏。玩家扮演一名人类，为了生存而探索远古世界。玩家需要通过需要打猎、收获、研究技术来增强自己，还要克服来自大自然的种种危险，其中包括了千变万化的自然天气和危险的远古生物。从首个宣传片我们可以看出本作除了庞大的世界和自由的玩法之外，最大的亮点莫过于玩家可以驯服远古生物作为己用，甚至可以作为坐骑骑上它们。【文：三日月】

- ●机　种：PS4/XOne
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Studio Wildcard
- ●发售日：未定

●亮点细数

现代科技糅合远古生存

骑！恐！龙！

前线短讯息

01 “《无双》家族”又添新成员，4 月新番中口碑良好的《亚尔斯兰战记》宣布将被“无双化”，本作预计将在 2015 年秋面世。

02 Play-Asia 泄露 2K GAMES 的经典之作《文明 革新 2》即将登陆 PSV。售价 49.99 美元，预计在 7 月上架。

03 PSV 版《境界触发者 无界任务》公布，本作是同名动画的改版作品，玩家将扮演“Border”中的一员在广阔的战场中与“近界民”展开激斗，原作中诸多主要角色也将悉数登场。

大战略 超越2

大戦略エクシ－ド 2

●简介

作为著名写实军事题材策略游戏《大战略》系列”的最新作，本作将会于今年 7 月 30 日发售并登陆 PS3/PSV 平台。众多真实存在的兵器和载具依然是本作的特点，以 3D 形象重现的各种军事载具势必能让系列及军事爱好者大呼过瘾，其登场武器和载具将超过 500 种！更加人性化的难度设置、3D 显示的游戏地图以及更加魄力十足的战斗画面使得本作成为硬派军事策略游戏爱好者的首选游戏。【文：三日月】

- ●机　种：PS3/PSV
- ●类　型：策略
- ●发行商：SystemSoft
- ●发售日：7 月 30 日

●亮点细数

超过500种真实存在的军事载具

繁琐却真实的策略部分

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

04.30 AMD 宣布将会在今年 E3 举办主题为 PC 游戏的展会。

05.05 《使命召唤 黑色行动Ⅲ》首个实机预告片发布。

05.12 五十岚孝司发起新作众筹，3 小时内即完成目标。

05.12 《刺客信条》系列新作副标题确定为“枭雄”。

TOPIC

PC游戏首次登上E3舞台

众所周知，作为游戏界最负盛名的大展之一，E3 从来都只是主机游戏的舞台。然而今年的情况则会有些不同。PC 游戏将会有一个属于自己的展会，时间将是在美国当地时间 6 月 16 日下午 5 点至 8 点。

E3 的首届 PC 游戏展将聚焦 PC 新游戏发布、游戏技术以及 PC 游戏黄金时代背后的传奇制作人。出席的包括有《战争机器》之父”Cliff Bleszinski 和《DayZ》的制作人 Dean Hall，著名游戏厂商例如暴雪、Square Enix、Devolver Digital（“《英雄萨姆》系列”和“《迈阿密热线》”系列开发商）也会出席本次活动。本次活动由电脑显卡著名厂商 AMD、Bohemia Interactive（“《武装突袭》系列”开发商）、PC GAMER 和硬件厂商 Digital Storm 等企业赞助。

本次活动发起者在其主页上说道：“我们正生活在一个 PC 游戏的黄金时代，STEAM 和 ORIGIN 平台的普及、硬件的发展和更趋合理的价格使得 PC 游戏拥有着一个美好的前景和未来。但是不像其他平台，PC 在 E3 中一直没有一个属于自己的展会。我们认为这个专属 PC 游戏的展会能让 PC 游戏界每个角落的专业人士和玩家都聚到一起，一起庆祝这个属于 PC 游戏的黄金时代和互相交流。”本次活动还会通过游戏直播平台 twitch 来进行实时直播。

PC GAMER

EVENT

CAPCOM计划于本财年推出更多高清重制版游戏

Capcom 于 5 月 7 日公布了其最新的财务报告，从报告可以看出，Capcom 上个财年的收入约为 643 亿日元，这数字也是自从 2004 年财年收入 527 亿日元以来的最低点。据 Capcom 的财报指出，全球销量超过 300 万套的《怪物猎人 4G》厥功至伟，《终极街头霸王 4》、《生化危机 启示录 2》和《丧尸围城 3》的销量也在其中占了不少的份额。

而在上次财年期间发售的经典高清重制版游戏《生化危机 高清重制版》已于今年二月推出，目前游戏的出货量达到了 100 万份（包括数字版和实体版），作为一款重制游戏，可以说这样的成绩绝对让 Capcom 满意。而 Capcom 也打算趁热打铁，继续利用其现有的知识产权，继续制作推出重制版本的经典游戏。《鬼泣 4》的高清重制版《鬼泣 4 特别版》也将于今年的 6 月 16 日发售。

EVENT
SEGA今年将缺席E3

北美SEGA于5月7日宣布他们今年在E3上将不会有自己的展区。GameInformer跟SEGA确认了该消息，SEGA回应说没有展区的原因是目前正专注于总部搬迁至南加利福尼亚的事务。而今年的晚些时候或者明年将会有众多3A级大作推出，详细信息也将会在总部完成搬迁后宣布。虽然今年将不会有自己的展台，但今年的E3展会SEGA依然会与其他业务伙伴合作，并继续会有丰富的展出内容。

EVENT
Konami游戏部门利润减少 总利润不减反增

众多游戏大厂都在近期公布了其最新的财务报告，Konami于5月8日也公布了其2014年4月1日至2015年3月31日的财务报告。报告显示，公司总收入2181亿日元，比上财年小涨0.3%，营业利润约144亿日元，增长87.8%，净利润97亿日元，相比去年同期大涨147.3%。而在总收入增幅不大的情况下年利润却大涨，这主要得益于有效的成本控制。

财报中还专门提到在主机上的一些著名游戏系列的手游版，这些手游给Konami带来了稳定且可观的收入。另一些主机游戏，例如《职业进化足球2015》中的内部收费部分也获得了不错的评价和收益。Konami表示在2015至2016年财年将会在更多的主机游戏上试行与之类似的内部收费部分。

财报中也承认了去年主机游戏过少导致游戏部门销售额有所下滑，然而我们却不能从2015年的游戏发售列表中发现什么大作。随着之前《寂静岭》新作的取消，暂时惟一有分量的新作只有《合金装备V幻痛》，这可能也预示着Konami正走上一条变革的道路。

EVENT
《女神异闻录》系列销量突破六百万

SEGA于5月12日宣布《女神异闻录》系列销量突破六百万。而随着预定于本财年发售的《女神异闻录5》和即将于今年6月发售的《女神异闻录4 午夜热舞》，这个数字无疑会进一步增长。

“《女神异闻录》系列”真正成名并被大部分玩家接受是PS2时代的《女神异闻录3》和《女神异闻录4》，而这两作随后也引入了PSP和PSV平台，其中《女神异闻录4 黄金版》更是大获来自海内外玩家和媒体的一致好评。而属于系列外传性质的格斗游戏《女神异闻录4 究极无敌背桥摔》也在全球获得了28万的不错销量，因此此次时隔多年后的正统续作《女神异闻录5》受到了诸多玩家的期待。

SEGA也在近期公布了其最新的财务报告。《如龙0 誓约之地》虽然才刚发售，但是销量已达到38万套。出乎意料的是《异形 隔离》，虽然媒体评分欠佳，但其高度还原原作的游戏风格和氛围依然为本作带来了全球210万套的不错销量。扩大手机游戏市场的收益将会成为SEGA下一财年的重点之一，而大多玩家所关心的《女神异闻录5》依旧没有确定具体发售时间，但预计依然是在本财年内。

新闻短波
INFO

《巫师3 狂猎》预购量超过100万

于5月11日，CD Projekt Red于其官方社交媒体上宣布，将于5月19日发售的《巫师3 狂猎》其预购量已经超过100万，并对支持本作的玩家表示感谢。本作虽然还没发售，但其不俗的预购量可以看出本作那惊人的销售潜力。

别低估了玩家的爱 《恶魔城》精神续作众筹完成

“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司于5月12日发起了新作《Bloodstained: Ritual of the Night》的众筹计划，平台暂定为PS4、XOne和PC，从画面上看是“恶魔城风”的2.5D横版动作游戏。而更惊人的是，该项目只用了3个小时就完成了筹款目标。

有图有真相
SCENE

◀在PS2早已成为古董的今天，近日DC平台却公布了新作，真可谓是老兵不死。这款新作《Redux 2》是由独立游戏商Hucast开发制作的横版射击游戏《Dux》的续作，和前作一样，本作将会登陆DC平台，预定于2016年5月发售。

◀和原先公布时的副标题“胜利”不同，根据官方于5月“《刺客信条》系列”最新作的副标题为“Syndicate”，原词的意思是“公会”及“集会”。本代的故事将会发生在维多利亚时期的英国，从暂时公布的情报可以看出，本作可能采取双主角，且其中一名将会是女性。

热点追踪 深度解读业界动向 全面剖析要闻因果 NEWS REVIEW

揭秘被雪藏的《心灵杀手2》

X360名作《心灵杀手》曾经计划推出多部续作

样本DEMO首次曝光

2010年，微软发行的《心灵杀手》登陆X360。这款游戏采用美剧式的章节构造，但并不按章节收费，而是完整囊括于一张游戏光盘中。游戏节奏紧凑，剧情引人入胜。它的出现证明了要让玩家害怕，不一定需要暴力与血腥。

《心灵杀手》的游戏节奏、画面和剧情都获得了许多主流媒体记者的好评，包括《独立报》、《每日电讯报》等。著名游戏博客KOTAKU盛赞本作重新定义了游戏业的叙事方式。本作销量超过了320万套，商业方面可以说取得了成功。而在游戏的最后也留下了一个巨大的悬念，从各方面都说明了开发商肯定有续作计划。实际上，Remedy确实做了一个内部版本，然而因为种种原因《心灵杀手2》最终胎死腹中。

▲《心灵杀手2》概念图中的亚利桑那沙漠，后来出现在了《心灵杀手》的DLC《美国噩梦》中。

续作雏形曝光

在《心灵杀手》中，玩家扮演一名反英雄型角色，他是一位畅销书作家，前往华盛顿郊外的一个小镇，查明妻子发生的意外。随着故事的深入，主角艾伦·韦克发现自己曾经写过的一本小说真正变成了现实……

《心灵杀手》是一款对剧情非常重视的游戏，每个章节都能给人留下悬念，但是玩过之后又会让人觉得这个故事不够完整。编剧挖了很多坑，但是最终没有填上。这是因为在Remedy最初的计划里，《心灵杀手》的故事本来就是要通过多款游戏才能讲完，每一作就相当于最新一季的电视剧。

Remedy的创意总监兼首席编剧Sam Lake说："我在《马克斯佩恩》中很开心地干掉了几乎所有角色。结果要开发续作的时候就傻了眼了。所以在做《心灵杀手》的时候，我们就凡事都给续作留了条出路。"

《心灵杀手》项目启动的时候就假定会开发续作，角色、故事乃至很多细节都为续作留出了想象空间。2010年《心灵杀手》临近发售时，开发团队开始准备续作，当时就已经讨论到非常细节的层面。实际上，当时Remedy考虑的不止是一款续作，对于整个系列的发展有着非常宏大的构想。除了围绕主角的主系列之外，还有围绕其他角色的外传型作品。

《心灵杀手》发售后没多久，Remedy就做好了续作的初版DEMO，用这个DEMO做出来的视频向各大游戏发行商做演示，寻找潜在的发行合作伙伴。这个视频主要用于展示游戏氛围，短片中的艾伦·韦克表现得更有经验。重点展示的新概念是"可以重写的现实"。

当时Remedy做的样本不止这一个，还有其他好几个用于展示续作不同的开发方向，而目前在网上发布的这个版本是其中完成度最高的，已经达到了可玩可操作的状态。其中有很多内容与细节被做到了2012年推出的DLC《美国噩梦》中。在其发布时，《心灵杀手2》早已上市无望。

去年，Lake正式告知玩家，《心灵杀手》目前没有在开发续作，因为时机不对，现在做出来也达不到想要的状态。不过续作的可能性仍然存在。

> 《心灵杀手》发售后没多久，Remedy就做好了续作的初版DEMO，用这个DEMO做出来的视频向各大游戏发行商做演示，寻找潜在的发行合作伙伴。

量子破碎

《心灵杀手》一代虽然是由微软发行，但商标所有权是归Remedy。因此如果开发续作，Remedy可以寻找其他发行商。在《心灵杀手2》的DEMO做出来之后，Remedy还是优先向微软展示。但当时微软对该作的兴趣不大，他们希望Remedy做一个不同类型的游戏。因为微软重点考虑的已不是X360，而是次世代主机。他们希望表现出色的Remedy能为Xbox One开发一款首发游戏——《量子破碎》由此诞生。2013年5月，微软在其雷蒙德总部的Xbox One发布会上首次向外界公开了《量子破碎》。

与《心灵杀手》相比，《量子破碎》更注重射击。游戏围绕一次

▲历经多次跳票的《量子破碎》可以说是Remedy的又一野心之作

时空穿梭实验的意外。Remedy也在本作中尝试了电视剧概念，玩过一个章节之后，可以观赏直播回放。这就像玩家参演的电视剧，演出结束之后可以从不同的角度和剪接方式观看成品。

《量子破碎》原定于2014年发售，此后延期到2015年，最近又决定推迟到2016年，这一方面是为了改进游戏品质，一方面也是避开今年末微软的多款大作。

“现在我们团队把全部精力都放在《量子破碎》上，”Lake说。“我们正快乐地生活在《量子破碎》的世界里，同时我们也开始展望未来，讨论下一个项目该做什么。”

与《心灵杀手》一样，《量子破碎》也有续作的计划，Remedy的下一款游戏有可能是《心灵杀手2》，有可能是《量子裂痕2》，也有可能是其他全新游戏。无论如何，他们需要有一部能一鸣惊人的游戏。《量子破碎》是一款极具野心的游戏，Remedy为开发本作将员工数量从85人增加到135人。薪水开支的大幅增加，意味着需要有更高的销量。

■《心灵杀手2》的诸多概念图都展现出了与前作相似的氛围

微软游戏部门负责人Phil Spencer对Remedy非常器重，其本人就是《心灵杀手》的粉丝。他曾对记者说：“它（心灵杀手）是X360世代最华丽、最具电影感的游戏之一，如果Remedy继续把这个IP做下去应该会很有趣。”

如今章节式的游戏构造已经不稀奇，TellTale的“《行尸走肉》系列”、CAPCOM的《生化危机 启示录2》都采用了章节体。分章节付费的方式非常符合当前的业界生态。《心灵杀手》环环相扣的情节能够吸引玩家不断购买下一个章节，最终获得更大的收益。Lake表示未来完全有可能采取这种经营模式。

被遗忘的游戏卡带进化史

内置电池、处理器、摄像头……游戏卡带蕴藏的无限可能

在主机游戏行业里，经常会用“突破主机性能极限”来形容一款游戏的画面之强悍。这个宣传口号严格来说存在误导嫌疑，因为任何游戏也不可能超越主机的性能极限。那么这句宣传口号究竟是怎么来的呢？

上世纪八九十年代，卡带作为游戏机的惟一存储媒介，被游戏厂商们玩出了各种花样。在卡带中内置电池、图像处理芯片，甚至摄像头……这些外置硬件使得“突破主机性能极限”成为可能。经历过游戏卡带的70后80后玩家，大概都曾有过这样的认识误区：游戏画面好不好主要取决于游戏卡带，如果能够买到足够高级的卡带，说不定FC也能有街机一样的画面……实际上，通过卡带内置的处理器芯片，确实能够实现主机本身不可能实现的画面效果。

▲电池存档在过去很长一段时间里都是游戏卡带的主流存档技术。

游戏卡带的进化史是一段被遗忘的历史。更加不为人知的是，这一切也和苹果公司创始人史蒂夫·乔布斯与史蒂夫·沃兹尼亚克有关。

电池存档

“你在建造自己的电脑吗？还是电视打字机？I/O设备？或者别的数字黑魔法盒？那么就和志同道合的人们一起来这聚会吧。交换信息、交换创意，自由讨论，为彼此的项目互相帮助……”这是首届“自制电脑俱乐部”聚会活动的邀请函，其举办地就在硅谷的核心地带。这一系列聚会成为后来Apple I和Apple II电脑的催化剂。没有自制电脑俱乐部就没有苹果，甚至可能也没有我们如今所知的家用游戏机。

在早期自制电脑俱乐部的活跃成员中，有一位Jerry Lawson。在70年代，Lawson曾受雇于Fairchild摄像及器材公司，他为该公司设计了早期的街机游戏《破坏竞技场》。Jerry更重要的发明是史上首款可更换卡带的游戏机，他

将存储模块做成可拔插的卡带，这样玩家只要购买新的卡带就能玩到新游戏了。而过去一台游戏机只能玩自带的几个游戏，而且大多是《PONG》的山寨版。Jerry Lawson因此成为电视游戏卡带之父。

在Fairchild游戏机之后，雅达利的2600游戏机也采用了卡带式设计，随着该主机的流行，卡带成为游戏机的标配。这种主机设计方案也传入了日本——1983年，世嘉与任天堂一前一后地推出了自己的游戏机，全都采用插卡设计。前者已经被历史遗忘，而后者就是FC。

FC诞生初期，由于大部分游戏的容量都很小，一款游戏对玩家来说就是从头玩到尾。随着游戏长度越来越长，一次性将游戏打穿变得不大现实。于是就出现了选关的做法。而随着RPG的出现，如何接档成为一个大问题。好在早期RPG的存档数据量非常小，通过系统生成一串密码，下次再玩时输入密码即可延续之前的数据。但是随着RPG内容的复杂化，密码接档已无法满足需求。游戏卡带是一种只读存储器（ROM），如何在卡带中写入并保存存档数据呢?

1986年，任天堂推出了FC磁碟机，其配套游戏《塞尔达传说》大获成功。在将该作移植到卡带上时，任天堂遇到了大问题——如何存档?为此，任天堂发明了一种电池存储技术——即CR2032电池。在卡带中加入一枚纽扣式电池，只要有电就能一直保存记录。但是一旦电池耗光或者接触不良……因此丢记录的惨痛经历想必所有经历过FC RPG时代的玩家都有体会。

▲黄条卡带成为了16位机时代EA的一大标志。

▲世嘉的SVP芯片让玩家在MD上也能够玩到3D游戏。

黄条卡带

在8位和16位机时代，第三方游戏发行商不仅要向主机厂商缴纳权利金，还要缴纳一笔非常可观的“生产金”。这是由任天堂定下的规矩：所有第三方的游戏必须交给主机厂商统一生产，而且必须由第三方提前缴纳生产费，第一方不接受赊账。最让第三方不满的是，这笔生产费往往是实际成本的两三倍，其中的差价几乎与权利金差不多了。

进入16位机时代，MD在欧美取得了明显的竞争优势，于是也采用了和任天堂相同的委托生产制度，每张卡带征收10到15美元的生产费。一些实力较强的第三方不愿意交这笔钱，于是就想方设法地自己生产卡带。带头这么干的就是EA。

在MD发售之前，世嘉向第三方们发布了游戏开发套件，因为准备的比较匆忙，世嘉竟然忘了给EA这个巨头发套件。EA感觉自己受到了歧视，于是从其他公司那里借了一套开发套件，并对其进行了破解。这样EA就可以自行生产MD游戏卡带。于是在MD时代出现了一种与世嘉官方游戏卡带规格完全不同的类型，那就是EA生产的卡带，其最具标志性的就是卡带上有一块黄条，卡带本身也更长一些。世嘉得知EA的行为后非常震怒，但EA是欧美最大的游戏发行商，世嘉也不敢得罪。于是当时美国世嘉总裁Tom Kalinske决定与EA和解：世嘉同意EA自己生产游戏卡带，使其卡带成本可以降低60%。但是作为交换，EA要向世嘉提供其《约翰·麦登橄榄球》的游戏引擎，用来开发世嘉的《乔·蒙塔纳橄榄球》。EA可以获得该系列24%的收入分成。这笔交易对EA来说无疑是划算的，于是EA就这样成为了MD的特权阶级，同时在《约翰·麦登橄榄球》大热卖的助威下，“黄条卡带”成为当时美国市场上的抢手货。

神奇芯片

世嘉的搅局激发了任天堂的斗志，16位机时代爆发了第一次真正的游戏画面军备竞赛。当时SFC与MD的性能各有优势，SFC画面更精致，而MD的卷轴处理速度更快。为了证明SFC也能实现高速画面，任天堂决定通过卡带内置处理芯片提升主机的处理性能。

1992年8月26日，任天堂在其第四届初心会上正式公布了Super FX芯片，这是游戏卡带史上的一次重大革命。这款芯片是由英国游戏开发商Argonaut设计的，它能为SFC带来超高速3D矢量图形处理能力，从而实现高速伪3D画面。最适合这种画面表现形式的就是空战游戏和赛车游戏。

第一代Spuer FX芯片被命名为“马里奥芯片1”，其中的MARIO代表“Mathematical, Argonaut, Rotation & I/O”，但是首款应用此性能的游戏却不是马里奥，而是一款原创新作——《星际火狐》!

世嘉曾经痛斥任天堂在游戏卡带中添加处理器的芯片，认为这大大推高了卡带的造价，最终吃亏的还是玩家。世嘉发言人曾在《GameFan》杂志的访谈中说：“任天堂让你觉得在卡带中加入芯片是赚到便宜了，如果定价70美元的《超级大金刚》是让你赚到便宜的话，那他们还在做游戏而不去当银行家实在太可惜了……给每一张游戏卡带加入芯片是提高了所有卡带的成本。”

然而世嘉在一边这么说的同时也在悄悄跟风。MD推出了当时在欧美市面上最贵的游戏卡带——价格高达100美元的《VR赛车》。当时世嘉在MD上推出的3D赛车游戏使用了一种新型的微处理器，叫做SVP（Sega Virtua Processor），理论上它拥有远超Super FX的性能，帧率更高，多边形数量更多。当时人们普遍认为该芯片是世嘉32X主机技术的设计原型，其核心是一块日立SH-1处理器，而32X以及世嘉土星用的是两个日立SH-2芯片组。当时世嘉的支持者们都期待着通过SVP芯片，能够在自己的MD上玩到32位机级别的游戏，业界盛传世嘉将推出《VR战士》、《梦游美国》的MD移植版，可惜最终证明都是玩家们的YY。直到2006年，日立的资料显示SVP的处理器根本不是SH-1，而是三星的SSP1601。

无尽拓展

通过卡带让硬件具备多媒体娱乐功能的做法起源于掌机。在90年代，掌机的外设五花八门，卡带插槽实际上就是一个功能拓展口，让掌机拥有了设计者从未想到的各种功能。

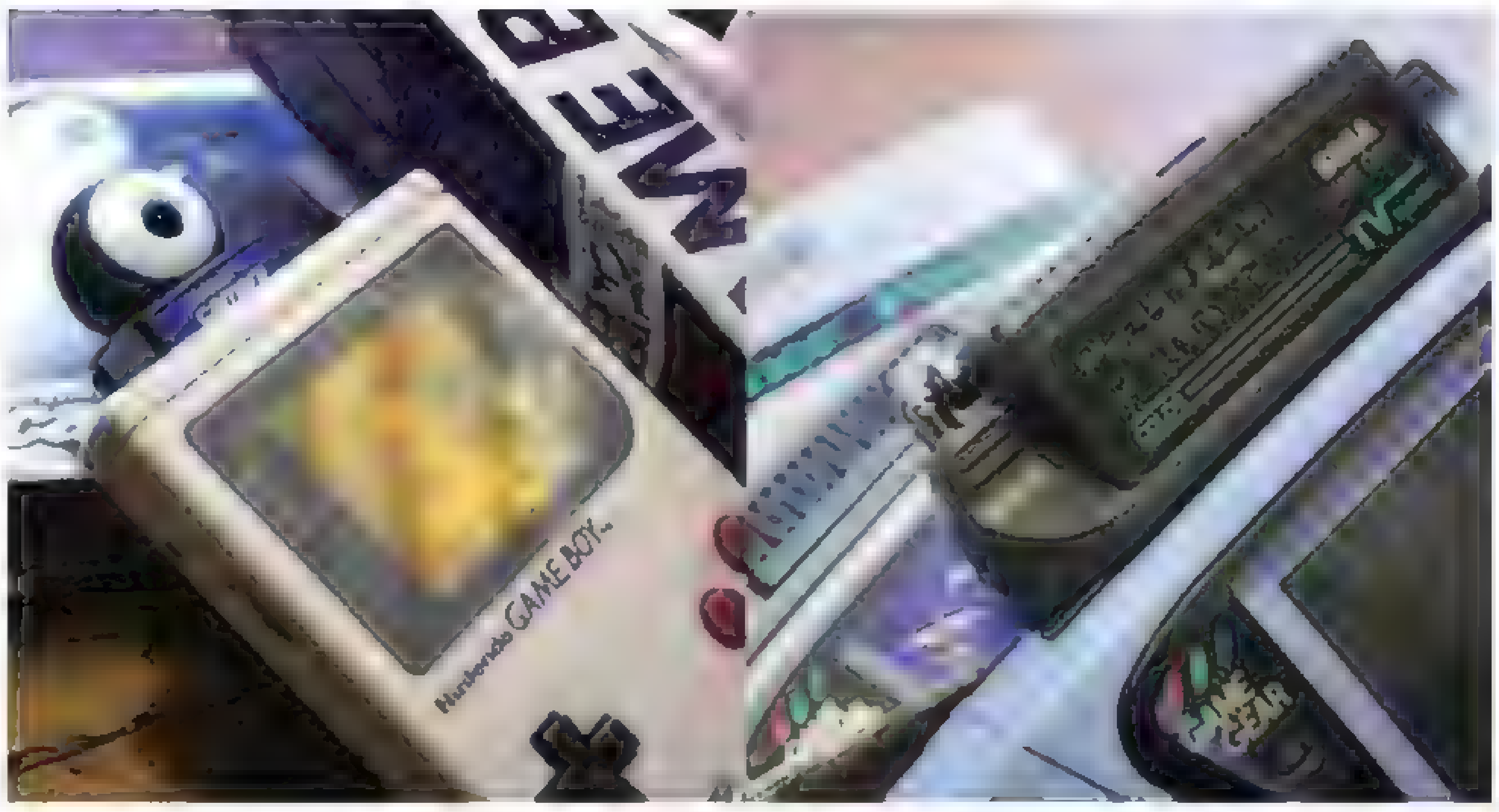
1990年代初，世嘉与任天堂爆发了一次掌机大战。世嘉GameGear凭借3.2英寸、可同时显示32色的彩色屏幕，在性能上碾压只有4阶灰的GB。为了证明GG的彩屏优势，世嘉推出了GG电视调谐器，插到主机上就可以收看电视节目。在这款“卡带”上还有电视天线以及AV接口。能够拥有一台便携电视机，在当时来说是一件很了不得的事情，可惜该设备卖得比主机还贵，而且过于费电。

进入90年代中后期，随着32位机的普及，CD-ROM成为主流，卡带只能在掌机上继续活跃。GB

> Jerry更重要的发明是史上首款可更换卡带的游戏机，他将存储模块做成可拔插的卡带，这样玩家只要购买新的卡带就能玩到新游戏了。

摄像头是当时比较受关注的产品，它把GB变成了最早的自拍神器。虽然四度灰的屏幕以及超低的分辨率意味着拍出来的画面几乎看不清脸，但是任天堂为其设计了多种趣味玩法，可以与游戏联动，本身还自带了照片编辑器，并且可以做成动画小短片。通过GB打印机还可以把这些照片打印出来。GB照片编辑器还暗藏了一个珍贵的小彩蛋——宫本茂跳舞小短片！

2004年末，随着NDS的发售，GBA开始逐步退出历史舞台，游戏卡带的时代也就此终结。如今，一张小指甲片大小的存储卡就能存进几百GB的容量，相比之下，比巴掌还大的游戏卡带最多只有几十MB的容量，在8位机时代更是以KB为单位。但是正因为这些卡带够大，才能作为一种实体，在老玩家们的记忆中留下了难以磨灭的印象。而如今，游戏存储介质正失去自己的存在感，无论是光盘还是存储卡，都最终会被数字版取代。虽然游戏的内容本身才是核心，但是失去了实体的介质，多少还是令人有些失落。小时候，当我们打开抽屉，看着叠起一小堆的黄色卡带，那种强烈的幸福感也许再也找不回来了……



▲90年代初期的掌机卡带有着许多令人意想不到的功能。

小岛秀夫与换头博士的阴谋？

《MGSV》换头博士的现实原型正准备起诉KONAMI与小岛秀夫

4月下旬开始，神经外科医生Sergio Canavero成为全球游戏论坛关注的焦点。各种阴谋论开始出现。这名医生因为宣布将进行全球首例人类头颅移植手术，从2月份消息发布时起，就轰动了医学界，可谓全球瞩目。随之而来的是各界的质疑，很多人认为以当前的医学技术，头颅移植根本不可能实现，Canavero医生只不过是在自我炒作，是一种沽名钓誉的行为。但Canavero已经找到了一个愿意成为小白鼠的病人，他就是俄罗斯人Valery Spirodonov，希望通过头颅移植给自己找到一副健康的身躯。不过玩家关注的并不是这些。这一切从著名游戏论坛NeoGAF的一个帖子开始，有人上传了Sergio Canavero的照片与《潜龙谍影V 幻痛》的截图对比，两人惊人的相似程度，让人难以相信仅仅是巧合，于是引发了全球玩家的热烈讨论，几乎成为所有电视游论坛最热门的讨论帖。

▲Canavero医生与《MGS V》中换头博士的相似度让人很难相信他与小岛之间并没有任何合作。

玩家们发现，不仅Sergio Canavero与《潜龙谍影V 幻痛》中的医生惊人的相似，而且还有很多与游戏中相关的线索。首先，Canavero的头颅移植手术叫做“HEAVEN”——让人想起《MGS》系列玩家熟悉的Outer Heaven。然后玩家们想起小岛秀夫曾经说过的一句话：“我的下一个项目将会挑战某个禁忌的领域，如果搞砸了，我可能会离开这个行业。不过我不想因此而绕开这个领域。我今年已经47岁了，做游戏到现在已经有24年。现在，我有一个伙伴很高兴地支持我冒这个风险。虽然只是一个人，这已经是一个很好的开始。”

这句话让人联想到小岛秀夫所说的伙伴可能就是Sergio Canavero。有人继续深挖，发现Canavero曾经发表过多篇关于“幻痛”的论文，这个名词本身就是一个医学术语，常见的是在患者拔牙之后，很长时间内都会有牙部疼痛的幻觉，这种现象就叫幻痛。有玩家猜测，斯内克在《MGSV》里可能经历了一次头颅移植。此外，玩家还从Canavero医生过去的各种相关报道中看到了许多《MGSV》相关的痕迹，包括本作标志性的义肢。这一切让人更加相信，擅长炒作的小岛秀夫似乎正在与Canavero合作下一盘很大的棋……有玩家认为，Canavero可能根本就不是一个真正的医生，而是被请来做一场疯狂的营销炒作。但事实证明，Canavero确实是神经外科的权威，曾发表了数百篇论文，是医学界的泰斗级人物，在意大利也非常出名。在2008年，他曾用自己发明的一种方法，成功唤醒了一名植物人。当时这起案例曾被各大主流媒体广泛报道。

如果这是由小岛秀夫精心安排的一起事件炒作，那么作为医学界权威的Canavero简直是在拿自己声誉开玩笑，结果可能是激怒全世界，同时毁掉自己的职业生涯。作为医学泰斗，Canavero显然不可能为了一款游戏搞得自己晚节不保。最近Canavero接受了游戏媒体的采访，并澄清自己与此事毫无关系。他表示看到《潜龙谍影V》中的角色之后也感到非常震惊，因为与自己实在太像了，无论是相貌还是言谈举止都一样。

Sergio Canavero表示，他从未与小岛秀夫和KONAMI有过任何形式的接触，实际上在这起事件发生之前，他从来没听说过KONAMI这家公司，更没听说过小岛秀夫。他不知道为什么在自己毫

“令人吃惊的是，虽然我走遍世界，在300多场医学会议上演讲，解说这可能成为史上最大的医学成就，但是现在我的知名度突然登顶，最大的功臣竟然是一款游戏……一款我从未参与的游戏。”

不知情的情况下就成为了游戏里的角色。

既然如此，那么剩下的一个合理解释就是：小岛秀夫的团队在设计游戏中的这名医生角色时，搜寻了现实医学界的相关资料，然后注意到了 Sergio Canavero 正在进行的研究。又或者是编剧某一天看到了 Sergio Canavero 的相关新闻报道，然后触发了灵感，在游戏中设计了头颅移植的情节，并且设计了一个与 Sergio Canavero 神似的角色。虽然头颅移植的新闻今年 2 月才有报道，但是在此几年前，Canavero 已经在进行该领域的研究，当时也有一些关于可行性探讨的报道。无论如何，目前存在的一个疑问是：小岛组在没有征得当事人同意的情况下使用了 Sergio Canavero 的形象，是否存在侵权行为？

■这场无人安排的闹剧却有可能已经给玩家带来了惊天剧透

日本公司对版权问题极其敏感，小岛秀夫当然知道此举可能会侵犯肖像权。不过有报道称，小岛秀夫之所以敢这么做，是因为他们找到了一个长相与 Sergio Canavero 酷似的演员，并且聘请他担任本作的动作捕捉演员，进行了 3D 模型的扫描。所以游戏中的这位医生是按照该演员的形象制作的，游戏中也没有使用 Sergio Canavero 的姓名，所以应该可以避免法律纠纷。

尽管如此，Sergio Canavero 表示他的律师已经建议他起诉小岛秀夫。他透露，之前曾在塞浦路斯举办了一个医学会议，其中的一家赞助商就是游戏公司。他怀疑是有人在这次会议期间偷偷安装了摄像头，拍摄并捕捉了他的形象然后做到游戏里。他对记者说：“老实说，这也不是什么坏事，因为我的项目需要很多钱，小岛秀夫也许可以参与我们的 HEAVEN 项目，虽然他可能从来没打算参与。”

Sergio Canavero 暗示，小岛秀夫和 KONAMI 只有两种选择，或是出钱成为 HEAVEN 计划的赞助商，或是等着当被告。他表示自己已经向意大利有关当局举报，并打算控诉小岛秀夫，负责此事务的 Polizia Postale 部门已经展开调查。“同时我的律师已经给那家日本公司（KONAMI）发了律师函，要求对侵犯我的肖像权进行赔偿。” Canavero 说。

Sergio Canavero 还向采访他的记者打听了《潜龙谍影 V》的情况，他问：“话说，你知道这游戏卖多少钱吗？大概能卖多少套？”当记者回答说每套售价 60 欧元，可能会卖 400 万套以上，他高兴地笑了：“哇哦！！ 60 欧元？乘以四五百万？这足够我给 Valery 做手术的全部费用了，还能多做好几个！这钱多得有点夸张啊！”

从访谈中的情况来看，Sergio Canavero 对自己突然成为世界级名人感到十分开心。他说：“令人吃惊的是，虽然我走遍世界，在 300 多场医学会议上演讲，解说这可能成为史上最大的医学成就，但是现在我的知名度突然登顶，最大的功臣竟然是一款游戏……一款我从未参与的游戏。”

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

喜刷刷，喜刷刷

最近花时间最多的游戏是《海贼无双3》，这此前在杂志中也已经多次提到，每天刷个几小时简直乐此不疲，但直到某个冒失鬼同事不慎将我白金有望的存档连用户一同删去，我也不得不放下手柄将其搁置（有多难过我就不细说了……）。适逢《暗黑破坏神Ⅲ》第三赛季的更新，我这个断续玩了3年的"资深"玩家也重新踏上了另一场"刷刷刷"的征途。

平常我们都在说刷，那么刷到底是什么呢？我个人对于刷的定义是"在有限的游戏资源下，重复相似的游戏内容，以此作为基础发掘游戏的乐趣"。很多时候，只要一个游戏被贴上"刷"的标签，那么大多是作贬义使用，因为只要涉及到刷，那么必然需要玩家耗费大量的时间，然而在这个时间就是金钱的社会节奏中，人们追求的大多是超强画面、大片级桥段、短时间通关的"一周目游戏"，又或者是诸如格斗、MOBA类等能在最短时间激发玩家肾上腺素的竞技游戏。

要细说刷的乐趣，我认为是在于"收割"时的喜悦，在英语中，我们常说的刷叫做"farm"，个人觉得这个词的意境让人感觉很微妙，刷就像是在农地上辛勤劳作的农民一样，虽然过程艰苦，但到了丰收之时，所有的流过的汗水都会转化成喜悦，这个特点其实通用于任何游戏，性质显隐罢了。

从宏观上讲，以上提到的2个游戏都是名副其实的刷子游戏，"《无双》系列"强调的是简单且重复的劳动，"《暗黑破坏神》系列"更是刷子游戏的鼻祖级先驱，杀一样的怪，掉落不同的装备，再去刷一样的怪，重复……但如果只有以上的特点，这2个系列还能风靡至今吗？"《无双》系列"通过一场又一场的战役提升人物能力，解锁顶级武器，最终在最高难度下笑傲江湖，这与许多RPG中练级、刷装备、解锁秘奥义再挑战顶级BOSS的乐趣是基本一致的，仅是殊途同归。而对于"《暗黑破坏神》系列"，在随机生成的迷宫地图中，玩家永远不知道下一个极品装备，会出现在什么时候，这种赌博心理的催化下，玩家总会不由自主地耗费时间沉浸其中，在不同装备的作用下，每个职业都会催生不同的玩法流派，再加上众多的职业和技能，最终产生出无穷的变化，于是最终令刷，也带上了不一样的乐趣。

诚然，如前文所说，刷并非绝对的贬义，但也终究不能一概而论，像一些成就/奖杯设定的无聊硬性机械劳动，各位还是请尽管唾弃吧。

[文：伽蓝]

> 要细说刷的乐趣，我认为是在于"收割"时的喜悦。

再谈《最终幻想XⅢ》DEMO

最近亲爱的八老师又回到了编辑部。既然她是SE（或者说是野村哲也）的死忠，我自然是要问一下她有关《最终幻想XV》DEMO的评价，结果她的评价是"还不错"。其实我个人也不觉得这个DEMO差，但从DEMO中透露出的信息显示，SE还是没摆正心态，这次的《FF》又悬了。

已经盖棺定论的《最终幻想XⅢ》从今天看来是恶评如潮，但在众多的批评声中，惟独没有骂技术力差的。事实上即使以今天的眼光来看，《最终幻想XⅢ》的画面也是相当出色的，不要说在日式游戏中罕有敌手，和欧美同行相比也毫不逊色。但技术贫弱的日厂凭借自己开发的引擎就能和欧美同行抗衡？这显然要打个问号，要知道本世代头几年，SE可是连虚幻引擎都玩不转的。《最终幻想XⅢ》画面好归好，这是以牺牲了其他方面为代价的，没错，我说的就是游戏性，典型例子就是被无数人诟病的一本道流程，以及简化得不成样子的武器系统。

遗憾是在《最终幻想XV》里我们又看到了类似的情况。从DEMO来看，游戏的画面还算不错，只是帧数略低。游戏实实在在做到了美式RPG那样的开放世界+无缝战斗，仅就DEMO而言地图的规模也能用心旷神怡来形容。但在广阔的地图中存在的游戏要素只能用少得可怜来形容，整个DEMO玩下来感觉就是在不停地跑跑跑，不时出现的所谓支线任务完全不知所云。刚开始的几分钟可能大家还有兴趣跑来跑去，时间一长就想着赶紧做完任务交差完事儿了。最早看外站评价说游戏的支线任务分量和《孤岛惊魂4》差不多，当时感觉简直是不可理喻，但实际玩到之后才发现，这个比喻还真不算黑。至于游戏系统方面的问题也不少，例如令人发指的AI、过分强调MP的系统等等。不知道正式版会提供怎样的体验，但就DEMO而言确实让人失望。

当年《最终幻想XⅢ》出现这种反差，要归结于SE骨子里的老大情结。SE合并之时就表示要做世界第三方老大（顺带一提上一个这么说的日本公司是宣布不当硬件商时的SEGA），当时坐拥DQ和FF两大品牌的它确实有这个资本。而如今SE在主机圈子的影响力则主要来自早年被其购的Eidos。SE总觉得自己有资本当老大，而FF自然就要做RPG中的老大，所以一直把FF定位于业界标竿，其结果就是失败的13和14（初版）。这一点不用多说，相信大家都明白。

而从《最终幻想XV》的DEMO来看，SE这回直接把游戏玩法也改成了美式RPG风格。究其原因，一方面是要证明自己宝刀未老，另一方面应该也是考虑到日本主机游戏市场的萎缩。但事实上欧美玩家对日式游戏的接受程度，要远高于日本玩家对欧美游戏的接受程度。在欧美获得高评价和良好口碑的日式游戏并不在少数，而且很多在日本也只能算是小众向的游戏如《魔界战记》、《海王星》，在欧美同样有固定拥趸追捧。至于《FF》在欧美已经红了二三十年，其实根本不需要刻意去迁就欧美玩家，刻意欧美化只会丢失自身的特色，反而会让原本的支持者感到失望。从本作短短的DEMO来看，这个担心并非是杞人忧天，所以这也才是最令人不安的地方。

作为一个老牌FF迷，我十分希望在未来《最终幻想XV》发售之后，有人能拿着这篇文章来扇我的脸，因为如果这个情景能够变为现实，那就意味着FF复兴在望了。

[文：纱迦]

> SE总觉得自己有资本当老大，而FF自然就要做RPG中的老大，所以一直把FF定位于业界标竿，其结果就是失败的13和14（初版）。

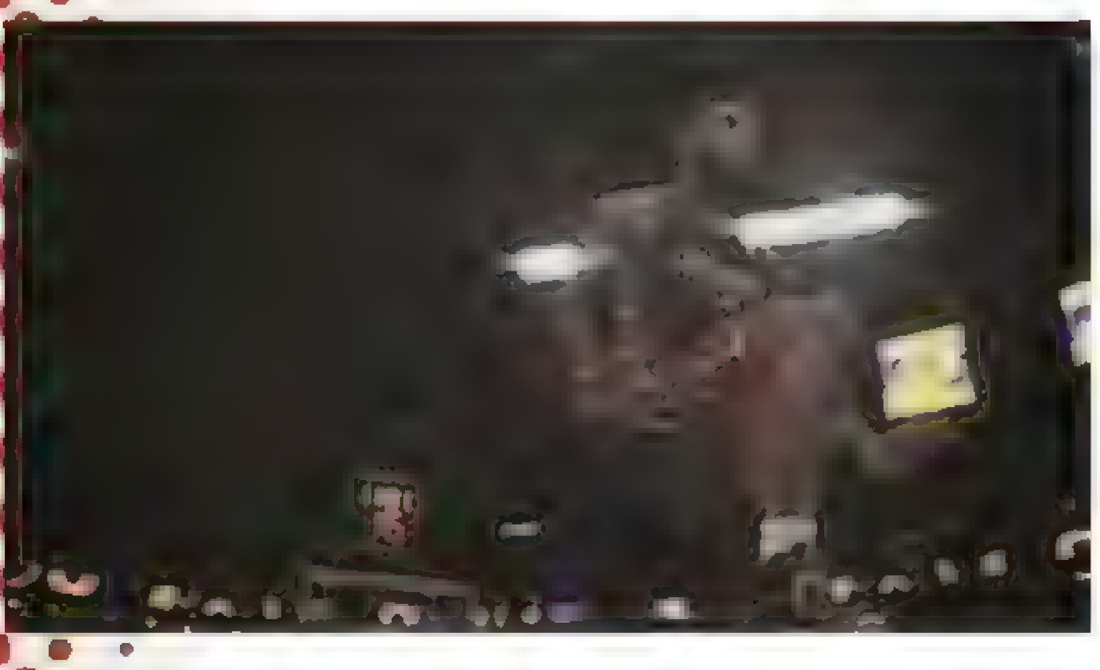
国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

从去年9月国行XOne上市，到今年3月国行PS4还有PSV正式上市，国行主机的动向一直都在牵动着玩家们的心。有鉴于此，我们特意打造了“国行天下”专栏，定期为大家带来国行主机的新动向。本期就让我们来看看国行XOne的新作《美国篮球协会15》的全面介绍吧！

“《NBA2K》系列”作为当今游戏市场上最成功的篮球游戏系列，不仅拥有同类型游戏最高的销量，从第11作开始，在玩家群体中的口碑与人气以及整个业界评价均达到同类游戏首位。作为系列最新作，《NBA2K15》基于前作添加了超过6000个全新的场上球员动作，新一代立体防守AI与投篮系统，强化后更加丰富的进攻和防守操控性，2K用这些积极的改变将《NBA2K15》打造成了有史以来体验效果最棒的篮球游戏。四月底，本作登陆XOne国行游戏卖场，作为重头体育游戏大作，虽然审了很久，但《NBA2K15》也算为国行体育游戏开了一个好头。



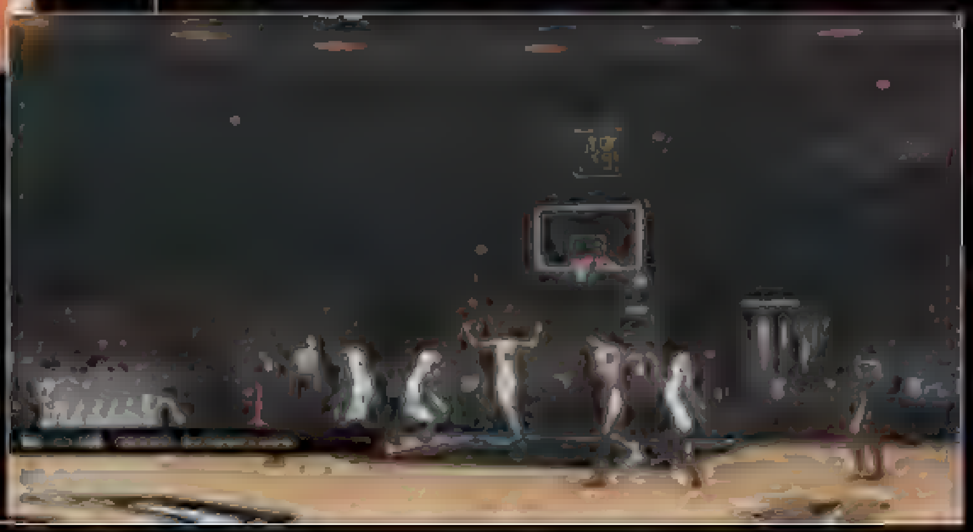
4月30日，在百事通及微软对国行市场的不断努力下，国行XOne游戏阵营终于再添新作。《NBA2K15》通过审核正式在XOne网络商城发售，国行XOne阵营中又添一款重量级大作。游戏下载版售价为249元人民币，实体版本游戏预定将于年内第二季度接受网络预订，具体发售日未定。

“《NBA2K》系列”作为当今业界公认最出色，同时也是销量最高的篮球游戏，它的特色以及优点相信无需小编我多说，玩家朋友应该就能如数家珍般地一一列出。而且，杂志里也做过很多相关内容。所以，本次小编我将单纯就国行版与原版的不同点作介绍，让大家一窥国行版《NBA2K15》游戏全貌。

◀此次游戏的发售正值国内五一小长假，面对《NBA2K15》这款超级篮球游戏，相信不少爱好体育游戏的玩家早已按捺不住入手了吧。

原汁原味的游戏体验和细节间的国行要素

打开XOne主机下载时我们发现《NBA2K15》已然出现了相关的推广活动，而面对46G的超大游戏容量，即使在编辑部的百兆网速之下也使用了将近20个小时才将游戏下载完成。不少网速不给力的小伙伴们可能要为此怨念一番了，一定也会有人吐槽：“啊！游戏这么大，入了首发，劳动节都过了游戏还没有下载完，整个人都不好了。”对于这样的担心，小编告诉大家完全是多余的。游戏将在下载至十分之一后就可以提供玩家们进入游戏体验了。此时进入游戏，玩家们将进行相当于试玩版的游戏。游戏将提供选择球队列表默认的两支上赛季的决赛球队，分别是马刺和热火。由于此时游戏尚未下载完成，双方在阵容上使用赛季初期名单，赛季中交易变动后的阵容名单需要在游戏下载完成后进行联网更新。在这个不完整的体验模式下，首先可以确认到游戏系统菜单已经全部进行了简体中文的汉化。而游戏的所有内容和要素得到了完整保留，所以玩家们将会体验到的绝对是最为纯粹的《NBA2K15》篮球游戏。



在下载过程中，我们发现国行版游戏依旧使用雷霆队当家球星凯文·杜兰特作为封面，而与原版游戏不同，国行版在封面上添加了游戏的中文译名。为了遵守国内有关部门对于英文译名简称的要求，此次《NBA2K15》国行版本除了保留游戏原名外，添加了《美国篮球协会 15》的中文译名，醒目地写在了游戏原名的下方。

游戏下载完成后，正式打开游戏玩家们首先将看到的是熟悉的 48 字“健康游戏公告”，仅此一项浓浓的国行气息就扑面而来。跳过随后出现的“《NBA2K》系列”每作必出的版权信息后，我们也正式来到国行版《美国篮球协会 15》的游戏世界。关于译名，大家先别觉得别扭，因为在国行版之后全部的游戏内容和系统提示中，《美国篮球协会 15》的译名都将替代游戏原名《NBA2K15》出现。

▲也许这个名字大家看看看看就习惯了

完整的五大游戏模式

游戏内容方面，国行版与原版相同，保留了游戏中全部的五个模式。当然，这五个游戏模式的名称国行版本都进行了相应的翻译修改。

终极联盟 MyLEAGUE

终极联盟模式下，玩家将对整个联盟范围的球队进行控制。按照自身喜好进行搭配，来打造不可思议的虚拟联盟。

传奇经理 MyGM

经理模式是“《NBA2K》系列”的经典模式，玩家将扮演球队总经理，从球队阵容到教练组组成去掌控一支球队，合理搭配阵容，选择球员训练。让自己的球队最终可以问鼎联盟。

今日美国篮球协会 NBA TODAY

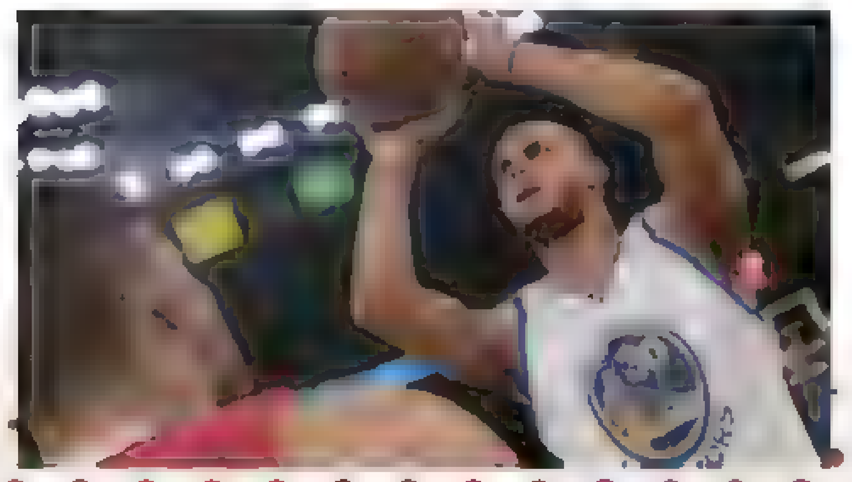
此模式相当于快速游戏，除了选择自己喜爱的球队游玩之外，游戏还将通过赛程安排来同步当天所举行的赛事，玩家可以直接选择按照赛程进行比赛，联网的玩家还可以看到每天赛事的赛果信息。

辉煌生涯&街头公园 MyCAREER & MyPARK

生涯和街头模式都需要玩家创建一个自定义角色来进行，同时本作中也首次推出用 Kinect 进行面部扫描的系统。通过高精度捕捉面部轮廓与细节生成表情丰富且逼真的球员建模，让玩家可以在游戏中产生更强烈的代入感，说不准在国服的街头赛事玩家们还能看到自己的熟人或者 CBA 的球星呢。

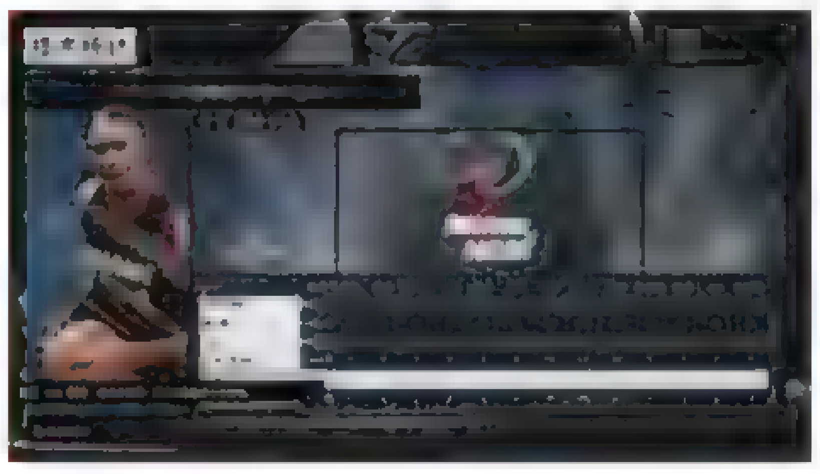
梦幻球队 MyTEAM

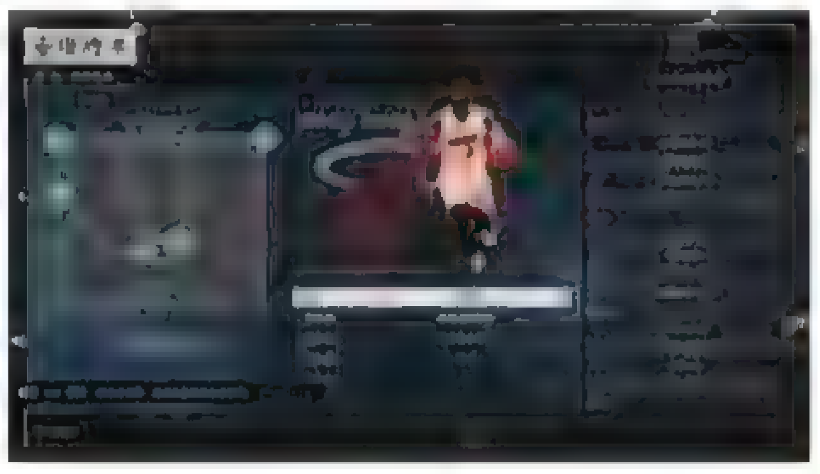
自从游戏获得了传奇球队的授权后，跨越古今在“2K 系列”的篮球游戏中早已不再是幻想。在梦幻球队模式下，创造跨越时间和局限的最强球队吧。



地地道道的简体中汉化

除了先前提到的内容外，国行版和原版游戏没有任何差别。虽然游戏早先的全球版中也有推出过简体中文，但此次进入国行市场，《美国篮球协会 15》为了更加符合国内玩家的一些习惯还是在翻译上进行了更多的润色修改。不仅是系统菜单，球员名称，一些选项对话也做了汉化变动，在游戏过程中，玩家一定能更为直观的在国行版本中体会到这种亲切感。

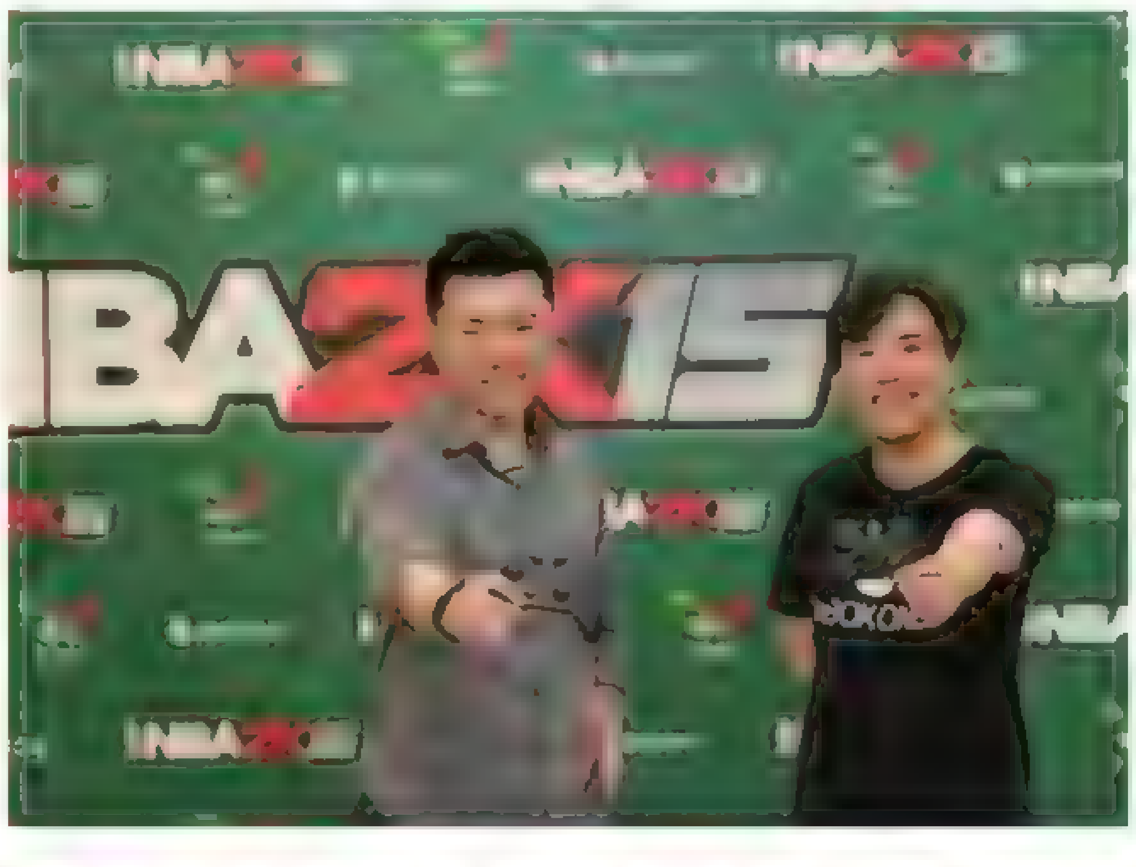




▲更加本土化的球员名称翻译也更为方便新手玩家记忆。

此次国行版本《NBA2K15》的过审，一方面填补了国行游戏在体育模拟这一类游戏阵容上的空白，另一方面对于整个游戏系列也是一个利好消息。毕竟对于每年都有新作推出的体育游戏来说，首次过审后相信续作再进入国行市场时，审核方面就会必然会顺利很多，国行的玩家们也应该能更加及时地游玩到系列的新作。相应地，其他主题的体育游戏以《NBA2K15》为助力在审核上应该也会得到一定程度的帮助。

其实《NBA2K15》的过审，意义要远大于游戏本身，因为对于国行市场来说，无论大作与否，每一款游戏的过审都是值得欣慰的。毕竟只有国行市场得到真正的发展和壮大，游戏阵容足够丰富的时候。作为玩家的我们才能在国行市场获得更多的快乐，取得更多的方便。只有国行市场具备更为成熟的规模的时候，才能吸引更多玩家去选择国行主机。让国行市场在国内成为真正有意义的市场，而不是单纯理论上的立足中国。关于 XOne 国行业务的发展，百事通和微软始终在为国行玩家能够玩到更多更好更及时的游戏而努力着，而他们也一定比玩家们更为热切的希望国内市场能够得到拓展。



女神异闻录4 午夜热舞	Atlus	音乐
PSV Persona4 Dancing All Night		日版
2015年6月25日	本地1人	对应年龄 12岁以上
售价为6980日元		

自从本作以全新姿态公开后，官方可谓是火力全开，各种新情报接二连三不断放出。不仅让作品的全貌更清晰的展现在了玩家面前，期待度也是不断上涨。距离游戏正式发售还有近两个月的时间，说长不长，说短不短，不管怎样，对本作感兴趣的玩家还是先通过本次的前线解解馋吧。

文 哪尼 美编 anubis

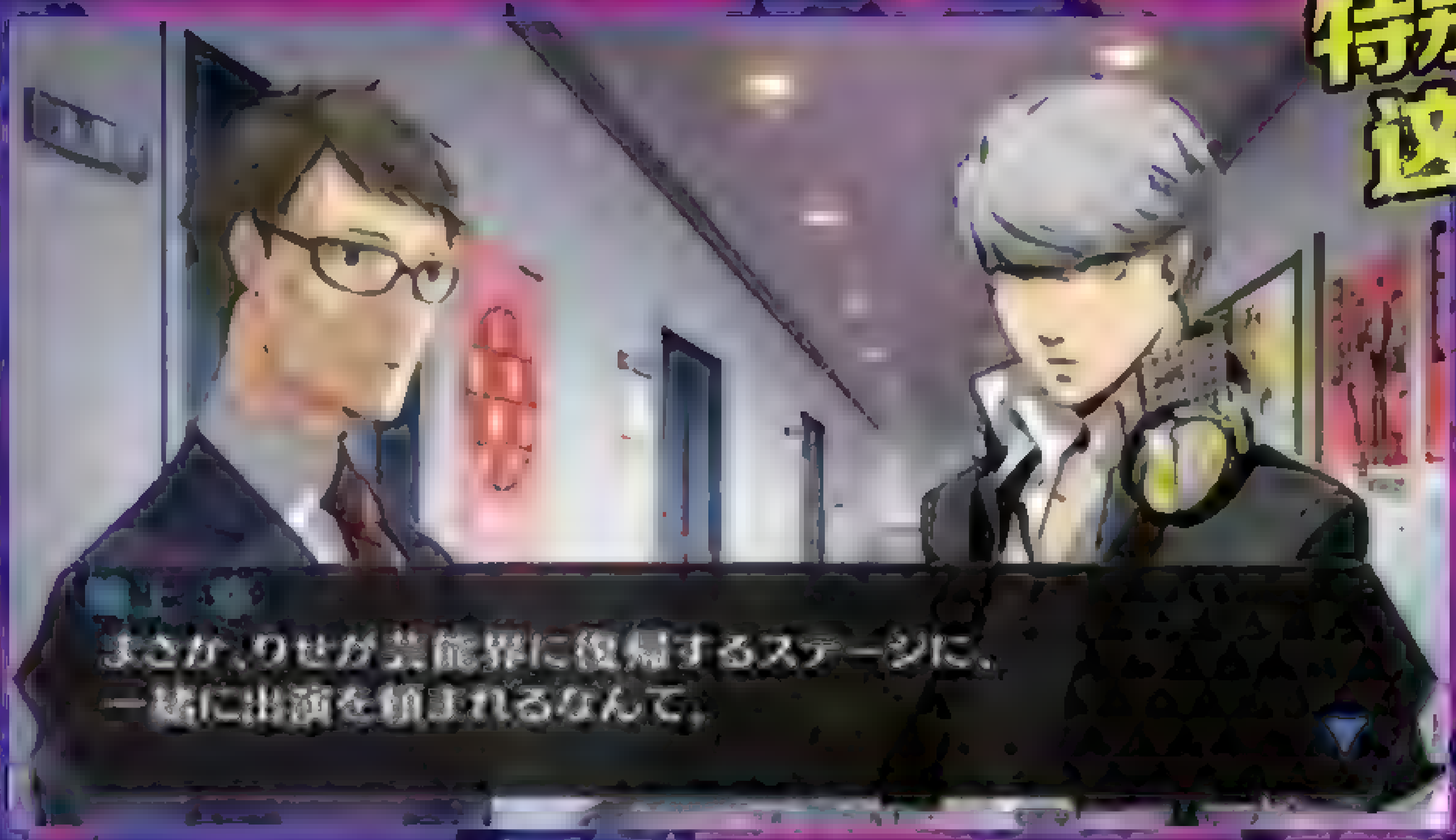
双线推进 现实与异世界交错的冒险

本作虽然是一款音乐节奏类的游戏，但剧情方面并不含糊。故事将通过现实世界和名为“深夜舞台”的异世界两个不同的视点同时推进，在相互交错的冒险中，逐步揭开事件背后的真相。

Side A

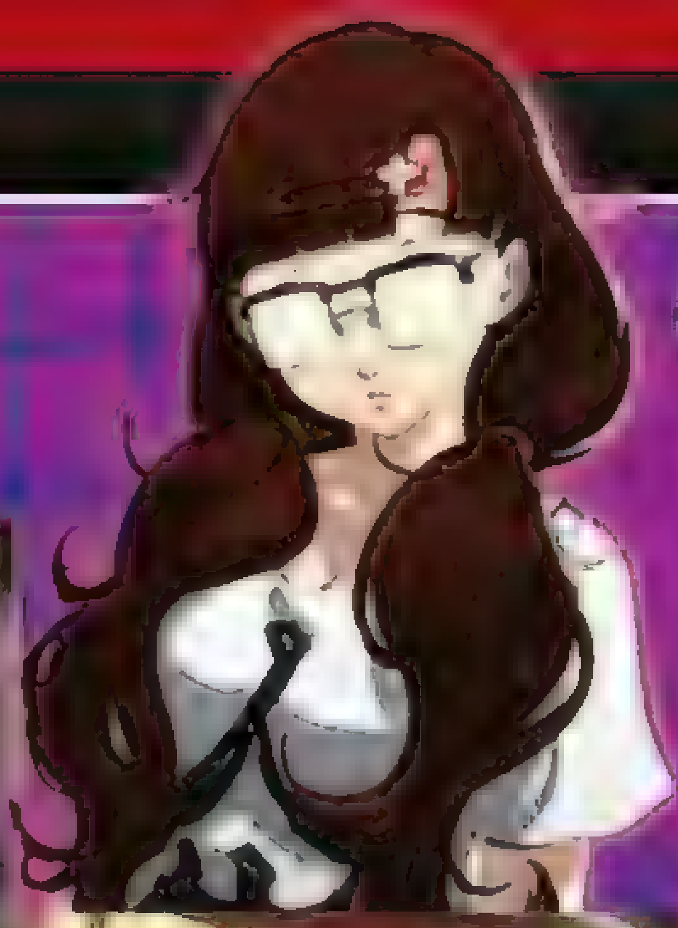
回归偶像身份的理世，准备以参加大型活动“羁绊庆典”为契机正式复出，于是前往拜托特别搜查队的伙伴们，希望他们能够以伴舞者的身份，和自己一同站在舞台上。接受了理世请求的众人，开始各自练习擅长的舞蹈。然而就在庆典即将举办的前几天，主人公、理世和直斗，却根据传闻中所描述的状况，进入了神秘的异世界中。

在这个名为“深夜舞台”的世界里，熟悉的异形敌人——“暗影（Shadow）”活跃其中。然而包括心之力量“Persona”在内的一切战斗手段，在这里统统无效。不过三人很快发现，想要对抗“深夜舞台”中的暗影们，必须借助于“舞蹈”的力量！而这个诡异的世界与令人费解的偶像失踪案似乎有着某种联系，心存疑惑的众人为了追查事件的真相聚集在一起——曾经的“特别搜查队”再次集结！这次他们将以舞蹈的方式进行战斗，在“深夜舞台”上展现最华丽的出道演出！

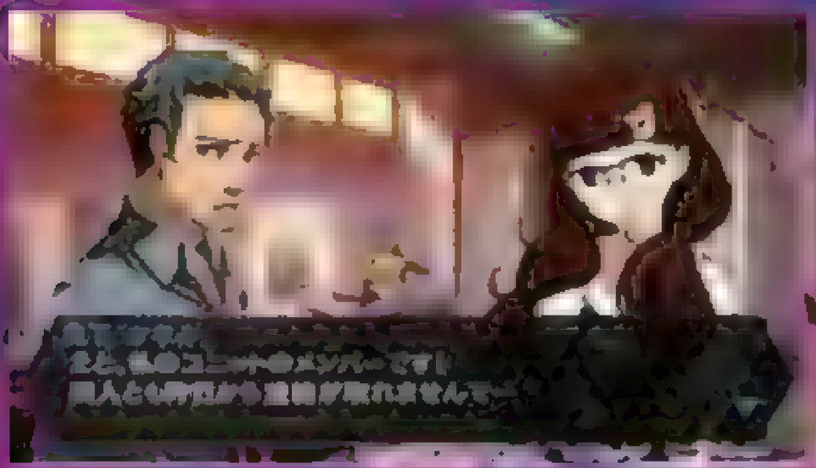


▲偶像团体“加奈美厨房”的五名成员，除了中央的加奈美之外，从左至右分别为上杉珠美、中原希、右岛李和左山友惠，她们便是“偶像失踪事件”的受害者。

Side B



◀褪去偶像光环的加奈美，私下里的打扮与在舞台上有着强烈的反差——大大的眼镜搭配宽松的T恤，不仅时尚感全无，还略显土气



▲无法联络组合里的其他成员，加奈美向堂岛表达了自己的担忧。

►菜菜子也要一起帮忙调查

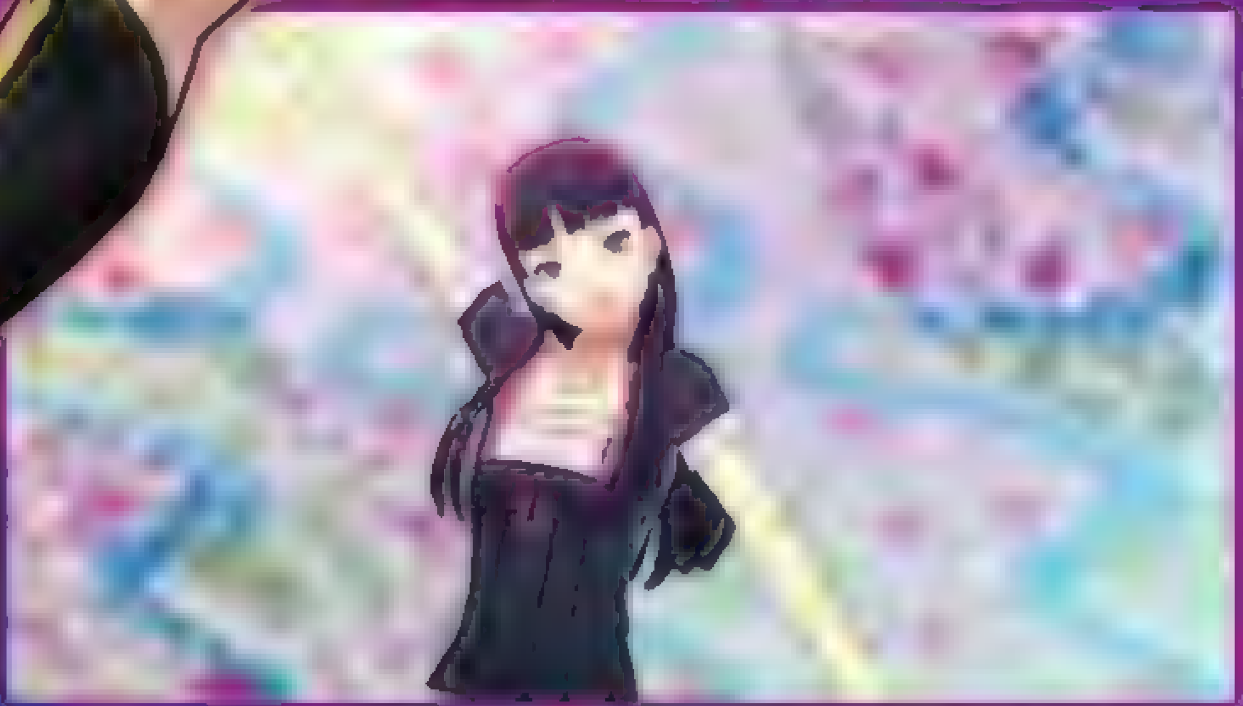
菜菜子大活跃！在现实搜查中展露舞蹈天分！

为了观看主人公参与的“羁绊庆典”，菜菜子和父亲堂岛辽太郎特意从稻羽市来到众人所在的大城市中。就在他们因无法联系上大家而感到困惑的时候，遇到了同样因成员们神秘失踪而烦恼着的少女偶像——加奈美。得知堂岛的刑警身份后，加奈美请求他们帮助自己一同搜寻失踪的成员们。于是，在特别搜查队奋战于“深夜舞台”的同时，菜菜子、堂岛和加奈美三人则在现实世界中展开调查，而菜菜子也意外地展露出舞蹈的天分，她将以更活跃的姿态出现在这次的故事中，各位妹控们请做好准备，各就各位！

天城雪子

CV 小清水亚美

舞蹈所传达出的似乎是什么很有趣的东西呢



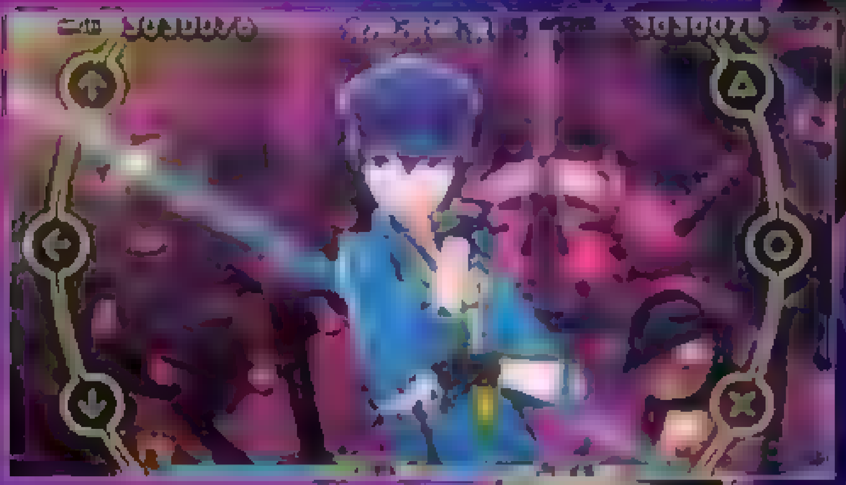
主人公的同班同学，也是里中千枝从小到大的闺蜜好友。抛开学生和特别搜查队成员的身份，她还是稻羽市老字号旅馆“天城屋”的独生女，平日里会帮助家里打理旅馆的生意。也正是因为这样的成长环境，雪子的穿着风格、以及举手投足间，都透着传统的“和式”韵味。不过在本作中，她会挑战芭蕾等更奔放的舞蹈类型。

白钟直斗

CV 朴璐美

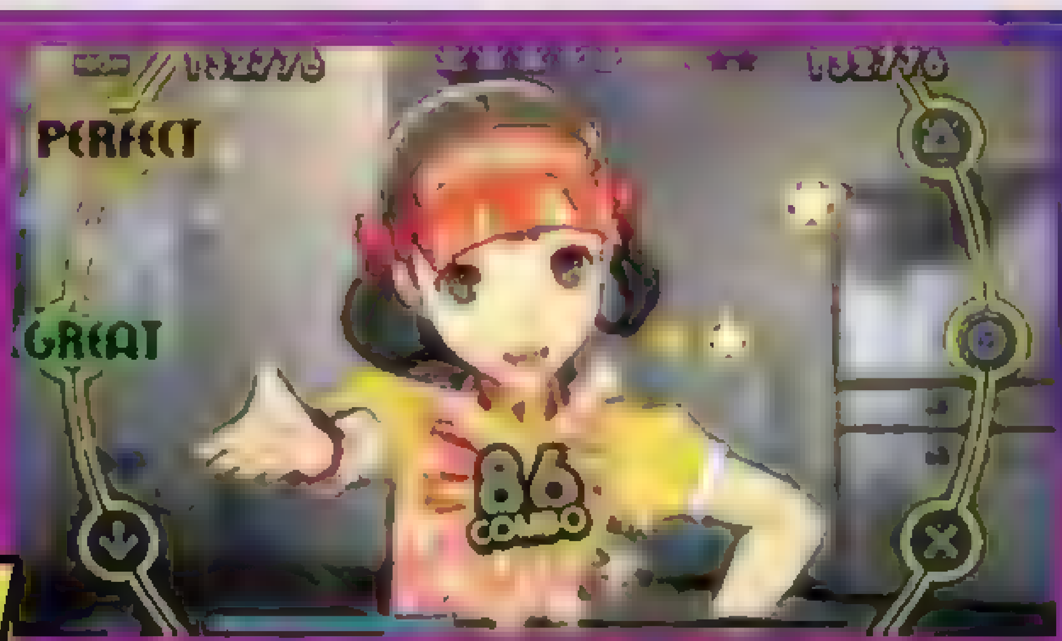
代代都与警察机构有着深入合作的侦探世家——“白钟家”的第五代传人，在《女神异闻录4》中解决了稻羽市的案件后回到大城市中。在这次的神秘事件发生后，她受到主人公和理世的请求，再一次参与到调查中。直斗擅长节奏欢快的 House 系舞蹈，在舞台上她将展现出华丽的舞步。

看来这次的事件真的需要我们出面解决才行……

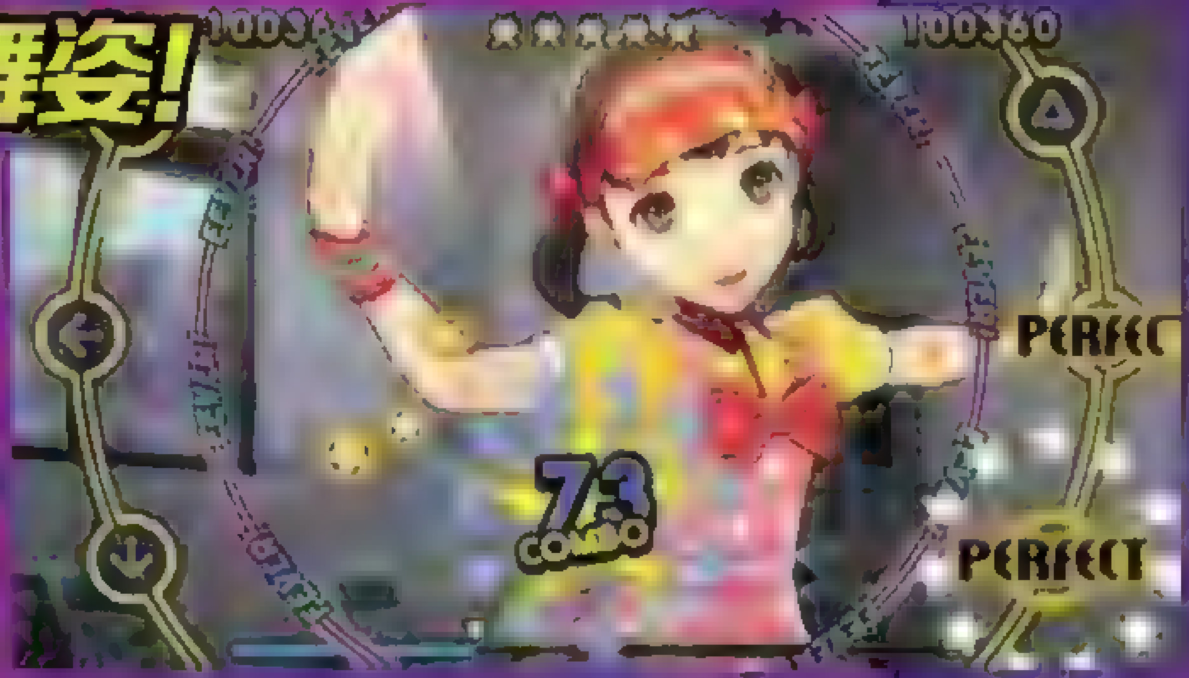


双人共舞

在自由选择歌曲挑战的“Free Dnace”模式中，不同的歌曲都有对应的主演角色，玩家除了能自定义难度和服装外，还能选择一名舞伴共同演出。相比单人 SOLO，双人共舞将带来不一样的感觉。



舞蹈天分觉醒！引人注目的可爱舞姿！



哥哥~一定要好好注视着菜菜子的舞姿哦~

堂岛菜菜子

CV 神田朱未

主人公鸣上悠的表妹，即将升入小学二年级。为了观看悠出演的“羁绊庆典”，和父亲堂岛辽太郎一起从稻羽市来到大城市中。也因此和人气偶像真下加奈美相遇，并一起行动。在参观加奈美的舞蹈课程时，被发现竟然隐藏着舞蹈的才能。于是菜菜子代替失踪的偶像成员以及鸣上悠等人，和加奈美一起站在了舞台上。

基本玩法初探

音符与谱面

在舞蹈演出中，圆形音符会从画面正中央向外朝六个方向发散，而在画面两侧则各有三个判定点，左侧对应方向键上、左、下，右侧对应△键、○键和×键。玩家只要随着歌曲的节奏，在音符到达判定点的瞬间按下对应按键即可，游戏还支持触摸操作，直接触碰屏幕上判定点的位置也是可以的。按键或触摸时会有音效，可以选择关闭，也可以更换不同的效果音。

音符分为三个种类，金色★型符号表示普通的单键音符，绿色H型音符为长押，粉色U型音符则为左右手同时押。简单难度下一般以单键为主，U型同时押的操作也只会出现水平谱面（上+△、左+○和下+×）。不过随着难度的提升，不仅单键音符的复杂度更高，H型和U型音符的出现频率也会更高，U型音符还会出现非水平对应的情况（下+△、上+×等），很有挑战性。

▲普通的单键音符，以金色★型符号表示，与判定点重合时按下对应按键，或者触摸对应区域。

▲长押音符，以绿色H型符号表示。按住按键后，看准绿色长条结束的时间点再松开按键。

▲左右手同时押的音符，以粉色U型符号表示。有水平和斜向两种形式，当连续出现时，初次接触的玩家可能需要多加练习才能适应。

触摸光圈

演出中会随机出现蓝色的判定圈，在蓝色光圈与判定点的黄色外圈重合时，需要玩家在屏幕上的任意位置轻划一下完成判定。蓝色光圈并非强制要求完成的音符，即使放任不管也不会对连击数和完成评价造成影响，不过成功判定的话则会有额外的分数加成奖励。

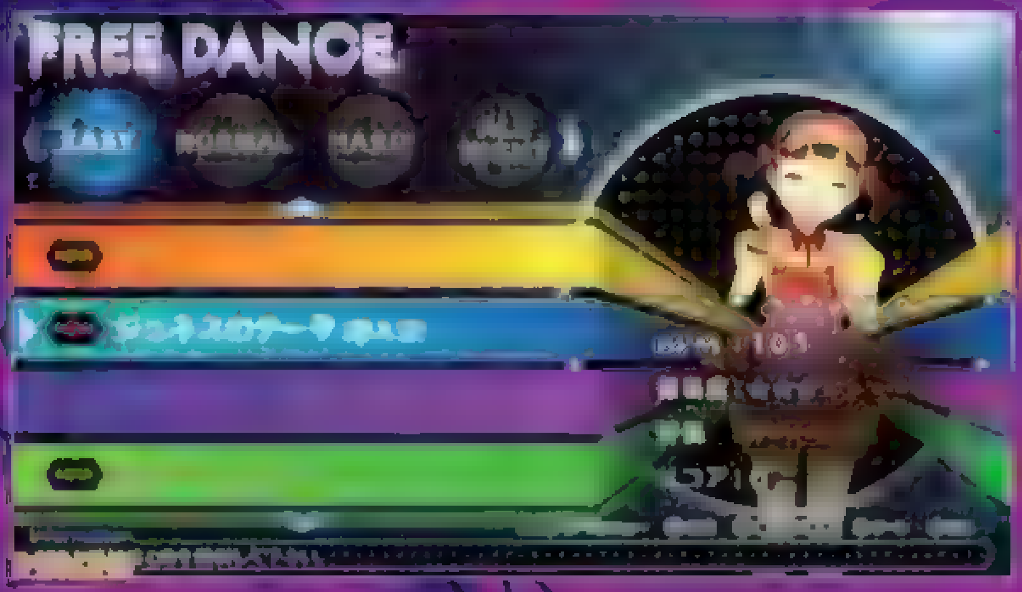
Fever 演出！

除了蓝色光圈外，还会有七彩的“Fever”光圈，判定方式和蓝色光圈相同。每完成一次即可点亮一颗星星，在规定时间内如果能成功累积三颗星星，便会进入“Fever 时间”，此时舞台背景会一下变得热闹非凡起来，将舞蹈演出推向最高潮。

■七彩的Fever光圈非常醒目

■Fever阶段开始后，如果有满足条件的搭档参与演出，那么二人还会有特别的互动哦。

难度选择



游戏一共分为 Easy、Normal、Hard 和 All Night 四种难度。Hard 以上的谱面复杂度会有明显提升，允许失误的次数也更少，稍有不慎可能就会以失败告终。不过 Nromal 以下的难度则颇为轻松，玩家甚至可以在游戏同时一边欣赏角色们的舞姿或是 Fever 演出。因此无论是单纯对故事和角色感兴趣的系列粉丝，或是想钻研音乐游戏的玩家，都可以从中获得乐趣。

Persona 登场

在深夜舞台上活跃着的可不仅仅只有特别搜查队的成员们，每个人的专属 Persona 也会登场。只要玩家在演出时表现出众，当分数超过一定的水平后，对应的 Persona 便会像原作那样在眼部特写的 Cut in 切入后华丽登场，并随着节奏来上一段乐器独奏，帅气十足，众多特别的演出效果值得玩家们期待。

■帅气的眼部特色Cut in!

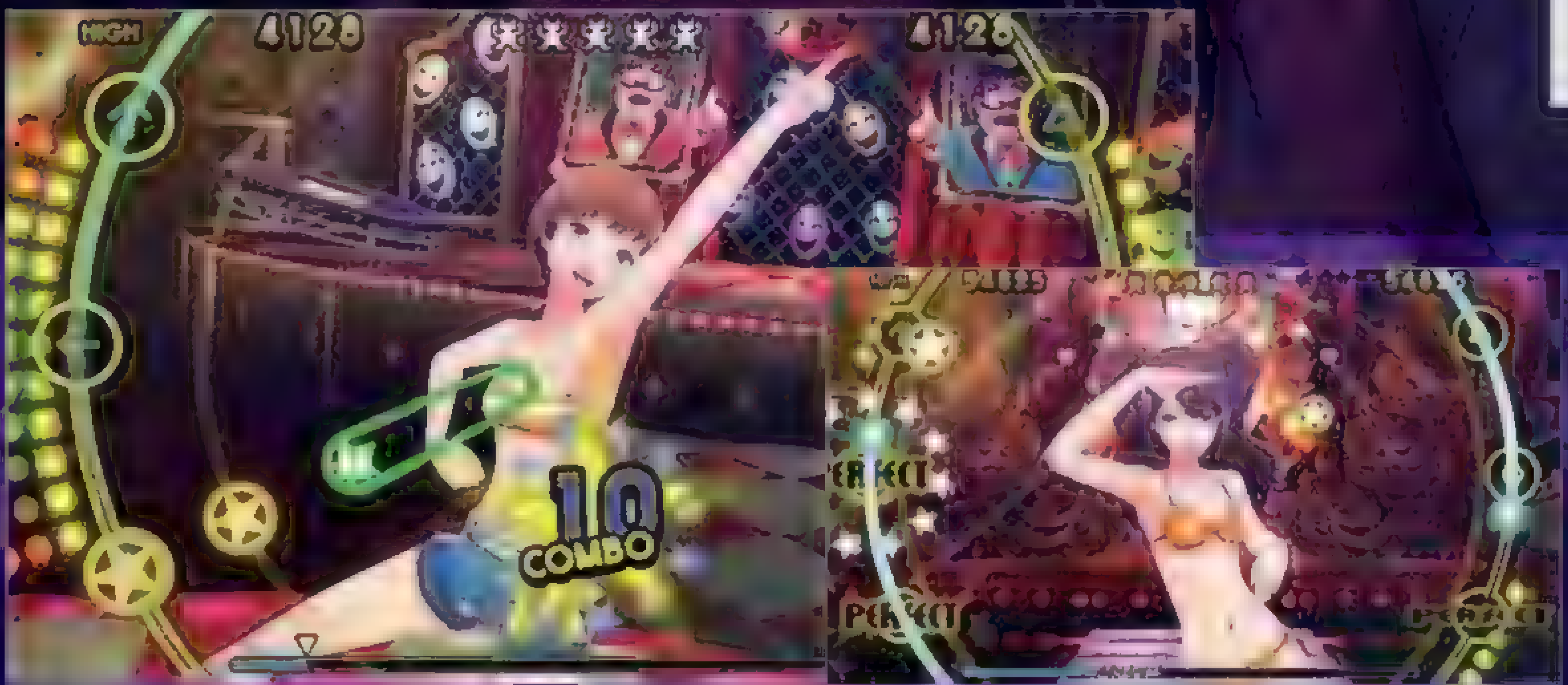
■Persona的乐器独奏

丰富衣装 大公开

除了《女神异闻录 4》本篇里就有的校服、私服以外，本作还提供了更多特色服装供玩家选择，既有符合角色个性的设计，也有天马行空的奇特装扮，只要使用游戏中所获得的 P$ 点数即可购入。

养眼福利！先行购入特典追加

除了收录有《女神异闻录 5》特别影像的蓝光碟外，官方还将为提前预约的玩家送上“泳装套组”，包含千枝、雪子、理世和直斗四名角色的清凉泳衣装扮。这些服装在游戏发售一段时间后，才会以付费配信的形式供玩家购买。想要提前免费入手的玩家，记得赶紧去预定哦。



暌违五载，新作回归！

JUST CAUSE 3

“《正当防卫》系列”一直以火爆的动作元素以及广阔的可探索舞台而著称，而《正当防卫2》出色的表现让玩家深深地记住了这个出色的沙箱动作射击游戏。自《正当防卫2》推出后，如今已经过去了5年，近日官方正式宣布《正当防卫3》将于今年内发售，下面就让我们一探本作的究竟吧！

正当防卫3		Square Enix	动作射击
多机种	Just Cause 3		美版
	2015年内	本地1人	对应玩家年龄：未定
	PS4/XOne版售价为59.99美元		

文 伽蓝 美编 NINA

独裁政权终结者

■矗立在岛屿上的DiRavello石像。

本作的主角依旧是系列玩家所熟悉的Rico Rodriguez，游戏的故事发生在一个名为Medici的地中海岛屿上，在Medici之上，出现了由DiRavello将军所领导的独裁政权，人民在此人的统治下吃尽了苦头。无独有偶，Medici正是主角Rico的家乡，因此为了将家乡以及其居民从独裁统治之中解放出来，也为了让家乡恢复原有的安宁，Rico决心将DiRavello将军的政权瓦解——哪怕是用尽一切的手段。

Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved.

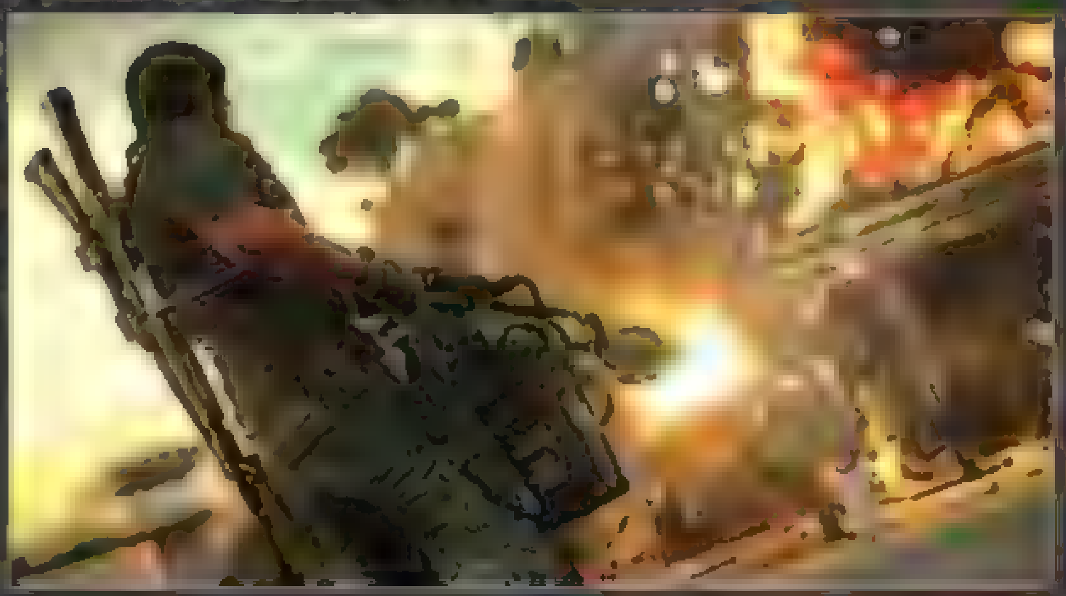
动作元素 火爆依旧

□用钩索连接多个目标。

从目前公布的消息来看，《正当防卫3》最大的卖点，就是在原本就已经足够火爆的《正当防卫2》的基础上再升级，也就是说《正当防卫3》的玩法与前作并没有太大的改变，游戏大多数的时间中玩家都是在广阔的岛屿上纵横，并摧毁沿途挡道的军事设施以及敌方据点。毕竟，引发骚动是Rico最擅长的事，也是推翻DiRavello将军政权最好的方式。

□站立在载具之上施展特技击破敌人。

在具体的动作部分，Rico这一次可以说是全副武装归来，首先是最标志性的钩索，在《正当防卫2》中玩家就已见识到利用钩索移动以及攻击敌人的手段，这一次钩索可以同时抓取多个物件，比如在锁定敌人后可以利用强大的拉力使其相撞，更有甚者可以利用钩索使直升机与建筑物相连，使其撞个稀巴烂！另外，翼装飞行、倒挂等动作也让游戏的玩法变得更加多样，而在公布的宣传片中我们可以看到Rico数次站立在不同的载具之上，特别是徒手抓取飞机驾驶员等动作让人瞠目。


►与很多同类游戏一样，加特林机关枪同样是大杀器。

远超前作游戏舞台规模

□青山绿水，景色怡人。

在这个地处地中海的虚构岛屿Medici上，将会真实地还原符合当地温暖、日照充足、潮湿等气候环境。同时，Medici的总面积达到400平方英里，而且据悉还将包含地下区域以及可探索的建筑内部，因此地图的实际规模要相比前作的岛屿要大得多。

网战模式？

虽然《正当防卫3》的制作人并没有正式确认本作没有网战模式，但其表示网战模式并不是十分适合“《正当防卫》”这个品牌，同时他补充道当下制作组最为迫切的是为广大玩家带来完美的单机沙箱体验，因此网战并不是优先考虑的问题。虽然言语间透露的是本作将不包含网战，但到底网战模式是否存在，只能等待进一步的确认了。

2013 年 7 月推出的《魔女与百骑兵 重生》和大多数日本一出品的游戏一样，是一款相当小众向的作品，光是寒酸的画面表现就足以吓退一大票玩家。不过如果你能深入体验下去的话，会发现其实这款 ARPG 无论是战斗系统、剧情展开或是配音和配乐等，都相当出彩却具有自己的特色，日本一惯用的恶搞风格更是展露无遗。虽然当时攻略任务在身，哪尼我却仍然一句句仔细地把对话都看了一遍。在目前 PS4 平台上缺乏优秀原创日式 RPG 的环境下，即将在 9 月份推出的《魔女与百骑兵 重生》对于喜欢动作角色扮演游戏的玩家而言会是一个非常不错的选择。并且本作不仅仅只是简单的高清化，而是加入新玩法和新元素，即便是老玩家也能得到新的乐趣。

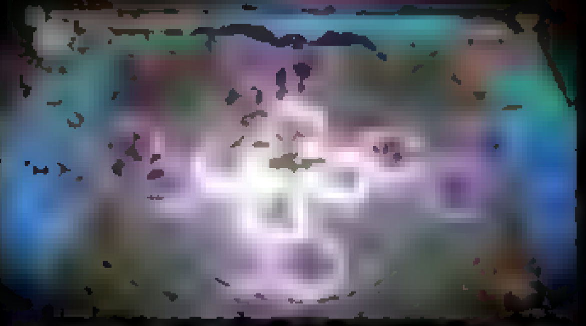
PS4	魔女与百骑兵 重生	日本一	动作角色扮演
	魔女と百骑兵 Revival		日版
	2015年9月2[illegible]日	本地1[illegible]	对应年龄 未定
	售价为7344日元		

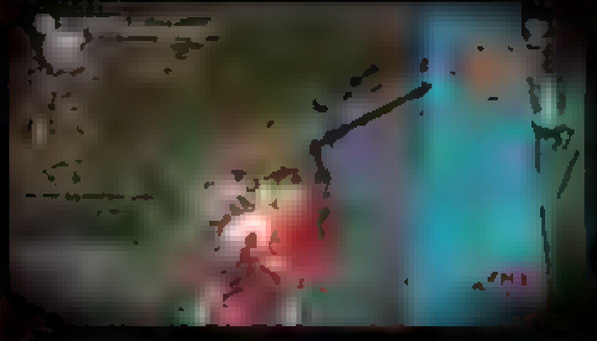
沼之魔女

天才的魔女，将大展身手！“梅塔莉卡”模式追加！

虽然游戏名为《魔女与百骑兵》，不过在 PS3 版的原作中，玩家其实只能操纵百骑兵进行战斗，不得不说是很大的遗憾。而此次《魔女与百骑兵 重生》将追加操纵魔女“梅塔莉卡”进行战斗的新系统，只要达成特定的条件，梅塔莉卡便会亲临战场，以无可匹敌的魔法力量将敌人一扫而空。玩家们可以亲身体会到这位天才魔女所引以为傲的强大实力，请尽情享受与操作百骑兵时截然不同的战斗乐趣吧。

▲用强大的魔法将前方的敌人一扫而空


▲使用大范围的魔法，在确保自身安全的情况下打击敌人


▲召唤出帅气的魔剑进行攻击。魔女大人可不仅仅会使用魔法哦。

▲频繁使用魔法后，请务必记得填充魔力。

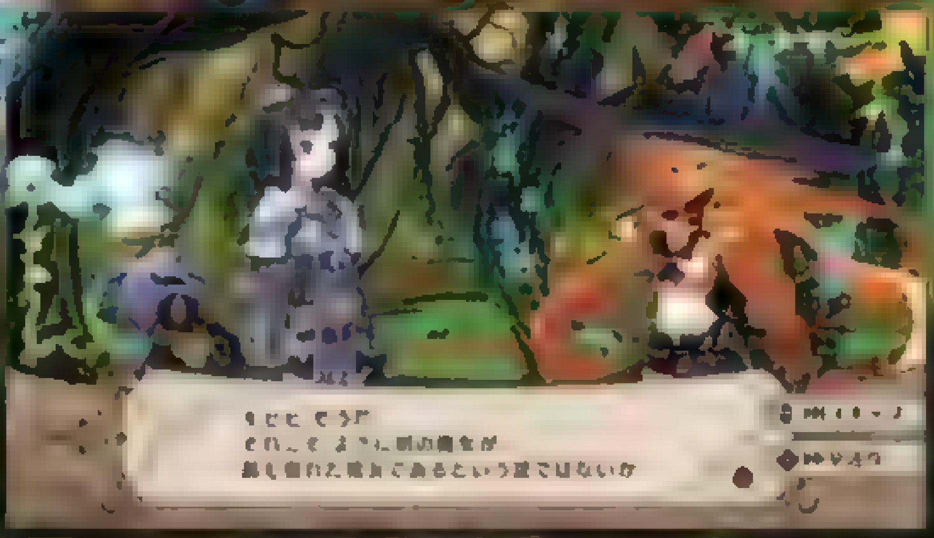
“叽嘻嘻……和我一起做些有趣的事情吧~”

梅塔莉卡

CV：[illegible]

掌管着沼泽并自称“天才”的魔女。虽然沼泽散发出的瘴气令其他生物都无法接近，不过住在边上的她并不受影响。为了消灭关系恶劣的敌人“森之魔女”并让沼泽充满这个世界，由于某种原因而无法远离沼泽的梅塔莉卡召唤出百骑兵，并赋予其这一伟大的使命。

梅塔莉卡表面上看起来蛮横自大不讲理，粗话连篇的她为了达到目的往往不择手段，然而内心深处却无比的善良和单纯。更加令人的意外的是，她的生命只剩下……

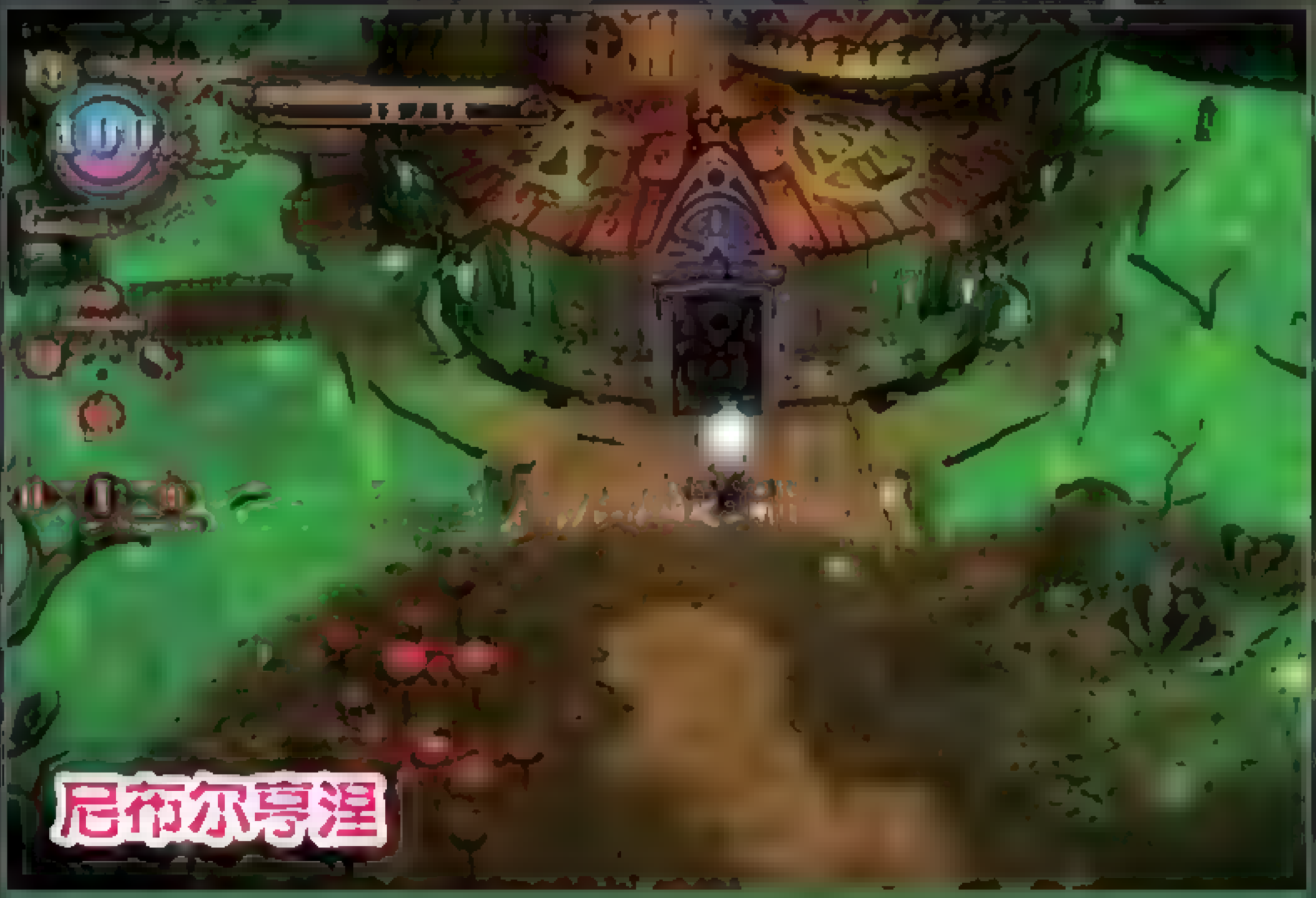


充满魅力的魔法世界

故事的舞台，是名为“米蒂亚”的魔法世界，这片大陆上笼罩着的黑暗与诡异，赋予了它别样的魅力。而魔女与百骑兵的冒险，将会深入世界各地，让沼泽的力量充满每一个角落。

巫兹之森

紧挨着沼泽的阴暗森林，也是森之魔女掌管的领地。与死气沉沉的沼泽之地不同，这片森林最值得夸耀的便是丰富的生态系统。

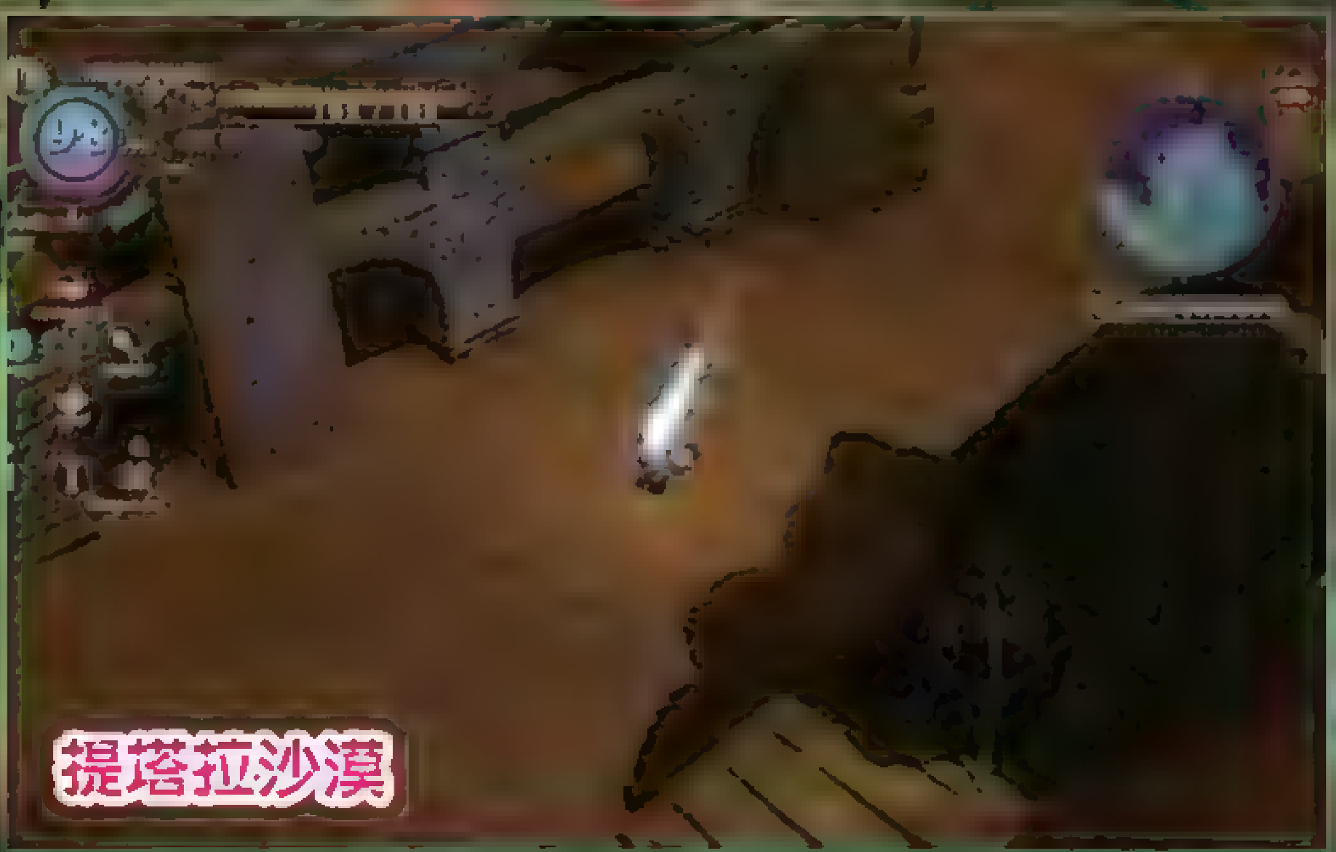


尼布尔亨涅

“沼之魔女”梅塔莉卡居住之地，大片的沼泽所散发出的瘴气，让所有的生物都无法在附近生活与栖息，不过梅塔莉卡却不受影响。

巧克力花里

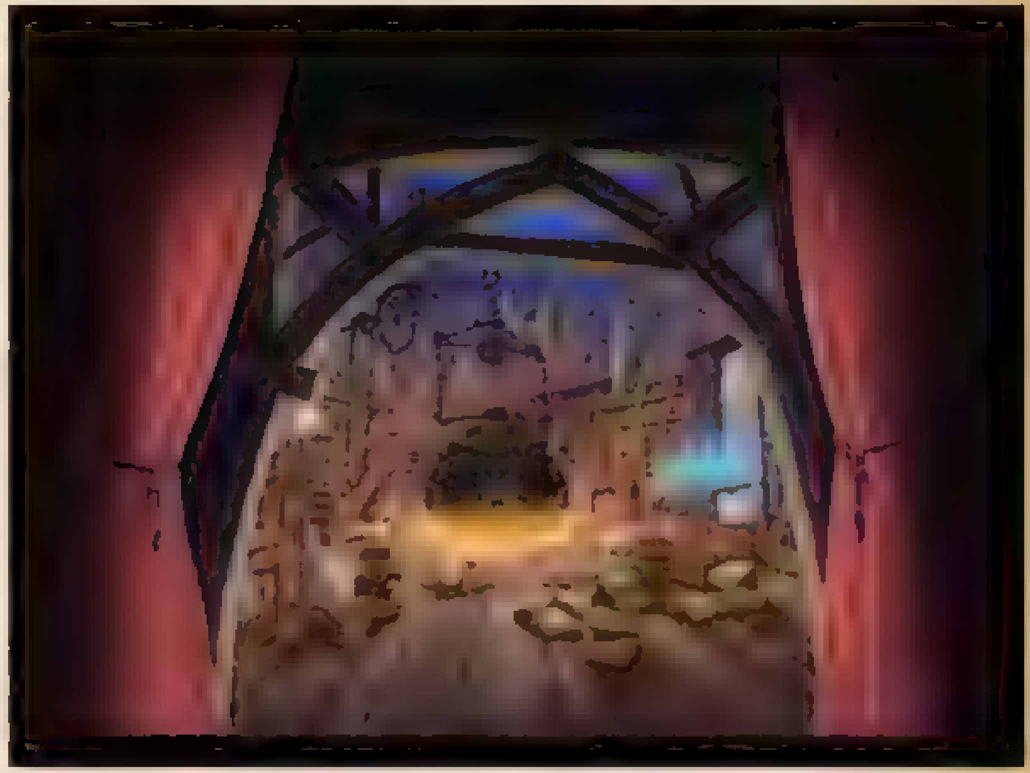
这个世界中最负盛名的享乐之处，无论昼夜都有美丽的花朵飘散、飞舞。据说造访此地的客人，会享受到比巧克力更甜蜜的体验。而在装潢华丽的城堡中，似乎也住着一位高贵的魔女。



提塔拉沙漠

常年受到阳光强烈照射的沙漠地区。在无边无尽的黄沙中，潜藏着捕食活物的大型生物——沙食兽，对前往沙漠的旅者们形成极大的威胁。

魔女们的黑暗物语



这是发生在某个异世界中的故事，

在与大国相邻的小小森林中，

住着面目可憎的“森之魔女”，

以及美丽端庄，并有着天才般才能的“沼之魔女”。

当然，这样的描述更像是“沼之魔女”的一面之词。

不过可以确认的是——

她们不知为何都憎恨着对方，并互相以魔力展开斗争，

这样互不相让的局面，持续了数百年之久。

直到“沼之魔女”在黑暗的深渊中发现了传说中的士兵，

原本微妙的平衡也就此被打破。

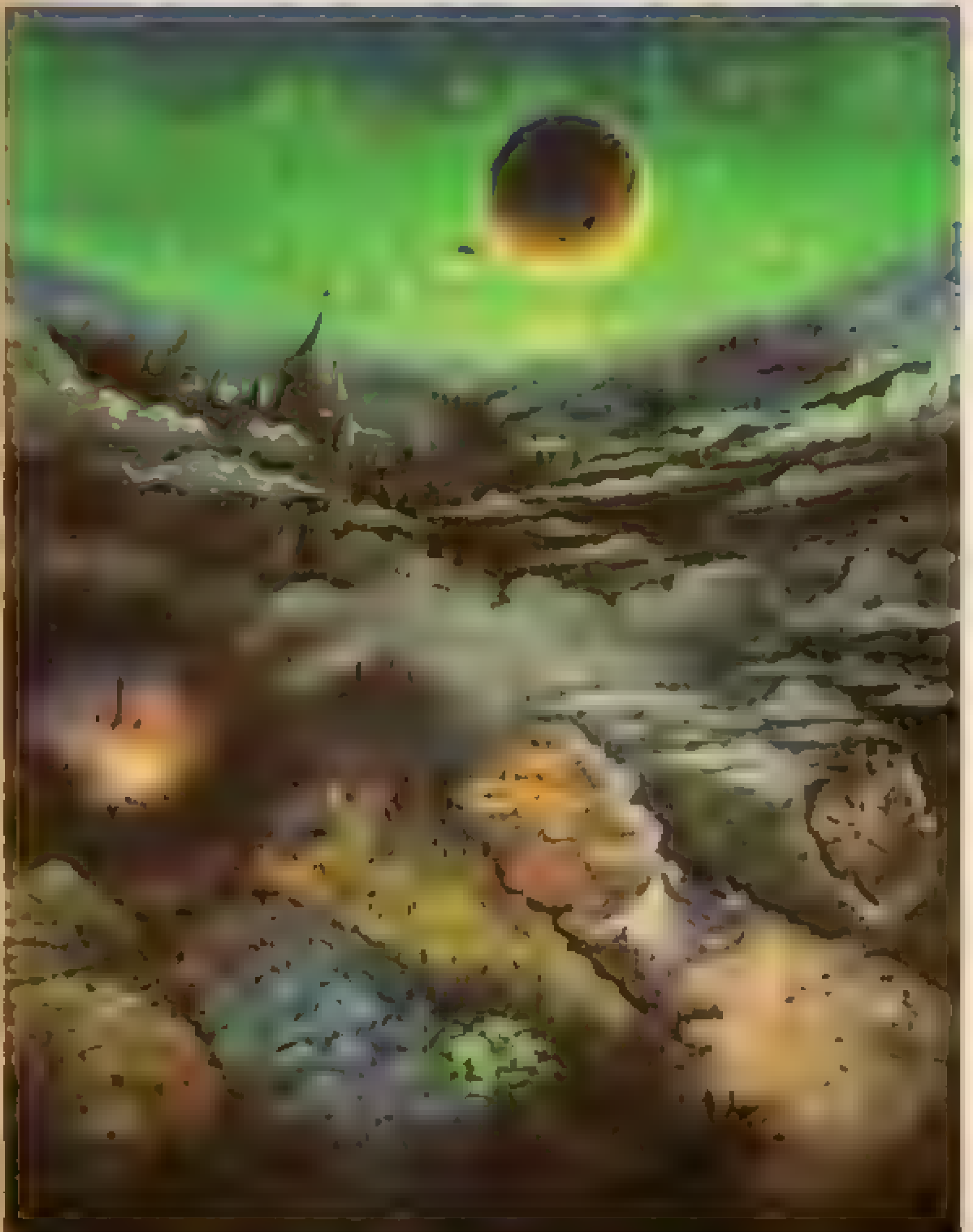
……叽嘻嘻

同样在这个世界中，流传着另一个传说。

千年以前，一位名叫尼凯的神明降临于此，

他的使命是毁灭这个多余的世界。

所有人都无法与之抗衡，但尼凯却意外地与这个世界的巫女坠入爱河，



国王将巫女作为人质相要挟，设下圈套杀死了尼凯。

但尼凯并未就此消失，他庞大的魔力化为大片沼泽，并开始侵蚀这个世界，

人们一旦接触沼泽，便会患上绝症。

仅存的大魔女乌鲁卡，最终找到了抑制沼泽魔力的方法……

而这个真假未知的远古传说，

与梅塔莉卡的故事，究竟会有何种联系？

以更细致的画面表现 重新呈现《魔女与百骑兵》的世界

日本一并不以技术力见长，《魔女与百骑兵》作为其少有的 3D 建模游戏，画面表现不尽人意也在意料之中，但游戏对于场景的描绘倒是非常用心。无论是诡异的魔女城堡、机关遍布的地牢，又或是荒芜的沙漠、肃杀的战场等等，各种地图细节的刻画相当到位，更没有千篇一律的重复感。

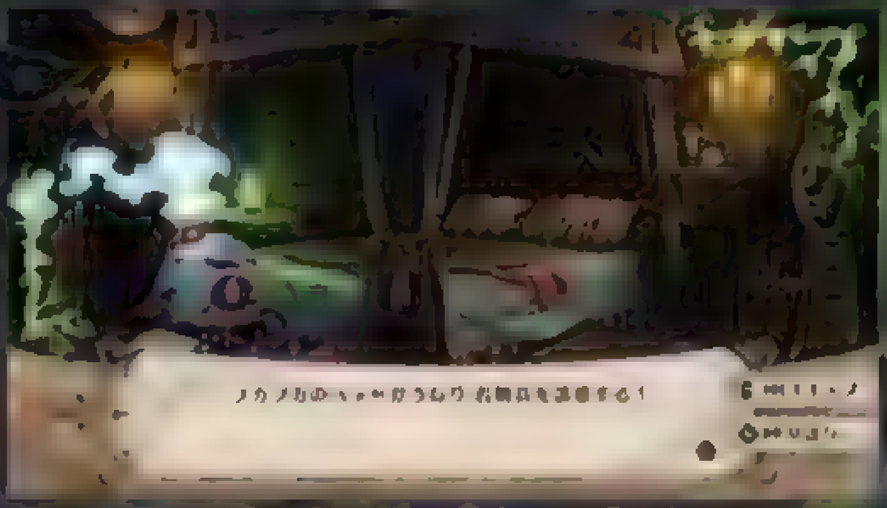
登陆 PS4 平台的《魔女与百骑兵 重生》则会重点加强游戏的画面表现力，比如百骑兵头部的火焰等光影效果，以及场景贴图的细节精细度等，都会有显著的进化！游戏帧数也将由原来的最高 30 帧提升为最高 60 帧，这对于强调动作性的本作来说，将会为玩家带来更流畅的战斗体验。

▲可以明显看出，PS4版《魔女与百骑兵 重生》的光影表现、贴图细节都更加到位。

传说中的魔神

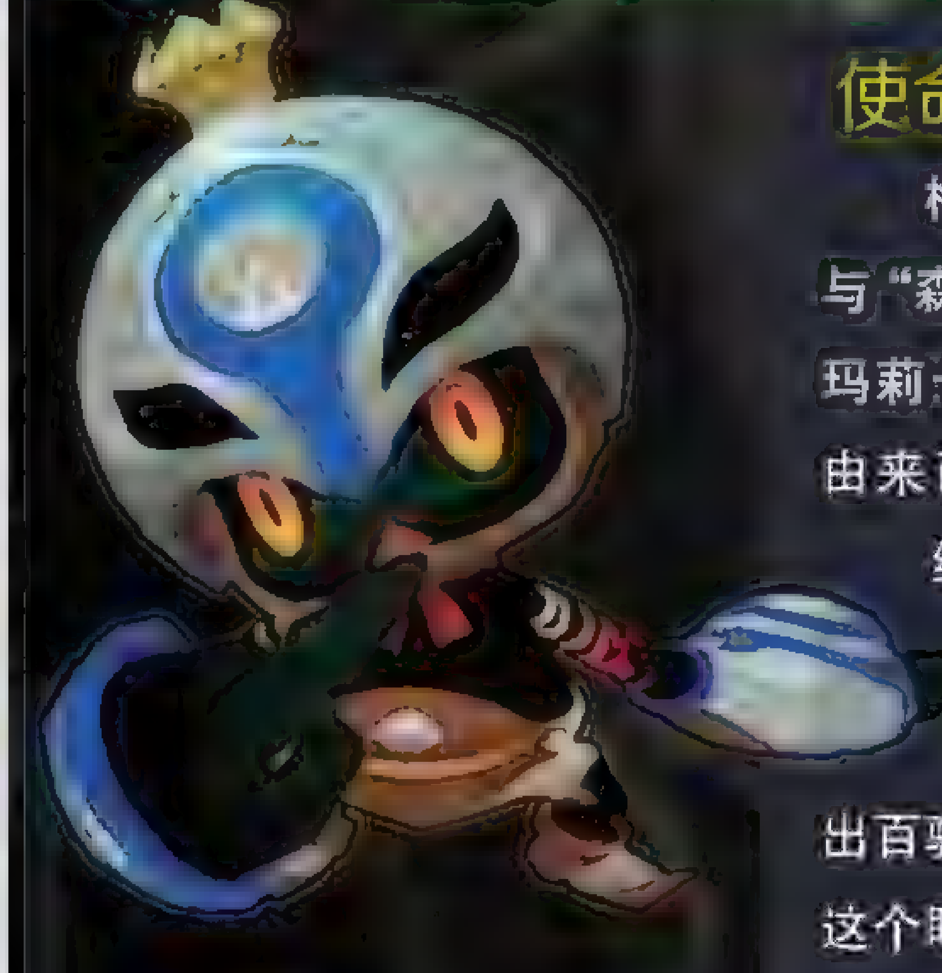
百骑兵

梅塔莉卡从异世界中召唤出的魔法生物。原本应该是传说中拥有强大力量的魔神化身，却不知为何失去了大部分的力量。虽然百骑兵拥有自己的意志，却没有分辨道德善恶的概念。



百骑兵的使命

被梅塔莉卡从黑暗的深渊召唤而来的的百骑兵，虽说与传说中魔神的形象并不完全相符，难以想象这样娇小的身躯是否真的蕴藏着强大的力量。不过无法远离沼泽的梅塔莉卡，依然赋予了它两项伟大的使命。



使命其之一：打倒“森之魔女”

梅塔莉卡与“森之魔女”玛莉卡的宿怨由来已久，环绕着沼泽的森林更是限制其行动的第一道屏障，因此成功召唤出百骑兵后，梅塔莉卡对其下达的第一个命令便是铲除这个眼中钉！

使命其之二：破坏“抑制之柱”

世界各处存在着封印沼泽魔力的“抑制之柱”并由许多强大的守护者进行看守。百骑兵的第二个目标便是打倒守护者并破坏“抑制之柱”，让它们如同花朵一般绽放。如此一来，梅塔莉卡便能将沼泽的魔力逐步扩张，无法远离沼泽的她也能借此摆脱区域的限制。当然，最终的目标是让沼泽充满世界的各个角落。

爽快多变的战斗

在绝大部分时间中，百骑兵将肩负起战斗的重任。游戏采用了更具动作性的战斗系统，即时遇敌和多变的连段，保证了爽快感的同时也兼具了策略性。

切换种类丰富的武器进行战斗——战术换装

百骑兵最多可同时装备 5 种武器，战斗时便会通过设定好的顺序自动切换并形成连段，而根据不同武器的摆放顺序，所形成的连段招式和威力也会发生相应的变化。即便是相同的武器，也能衍生出多种多样不同的打法和思路，玩家们可以制定出属于自己的战术。

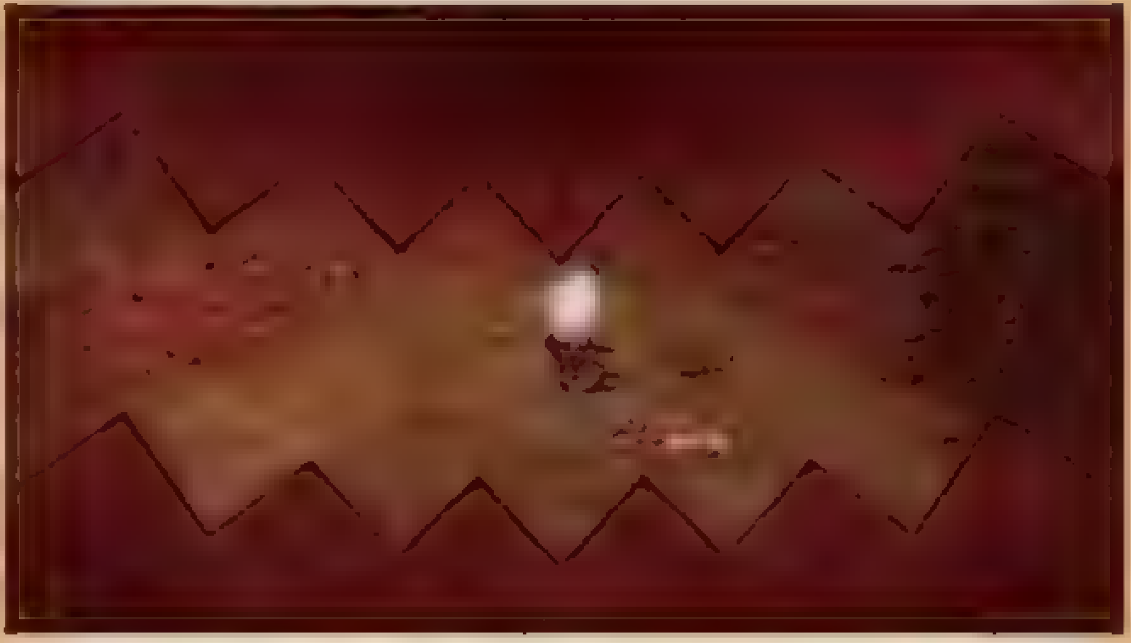
武器则分为大剑、锤子、长枪等不同种类，不同武器的攻击属性、敌人相性等均有差异，如何搭配武器才能形成最有效的输出，是非常值得玩家们思考的元素。

▲根据敌人的种族选择更有效的武器，针对其弱点进行攻击，伤害也将大幅提升。

肚子饿了便无法战斗！——“超能量”与“捕食系统”

除了有HP的设定外，百骑兵的行动实际上建立在“超能量”系统之上，直观的表现便是其头顶上摇曳的白色光芒。离开据点后，无论是探索还是战斗，百骑兵都会消耗自身的行动之源——超能量。一旦超能量消耗殆尽，便会被强制送回据点，并失去途中所获得的一切物品和道具。除了能主动返回据点外，玩家还可以让百骑兵“捕食”虚弱的敌人回复超能量，延长行动时间。

因此在冒险的途中，请格外留意百骑兵的超能量消耗情况，除了避免道具物品的损失外，只要能量尚未耗尽，即便不慎被敌人打倒，HP归零，亦能立刻复活。



与故事紧密相关的角色们

异端审问官

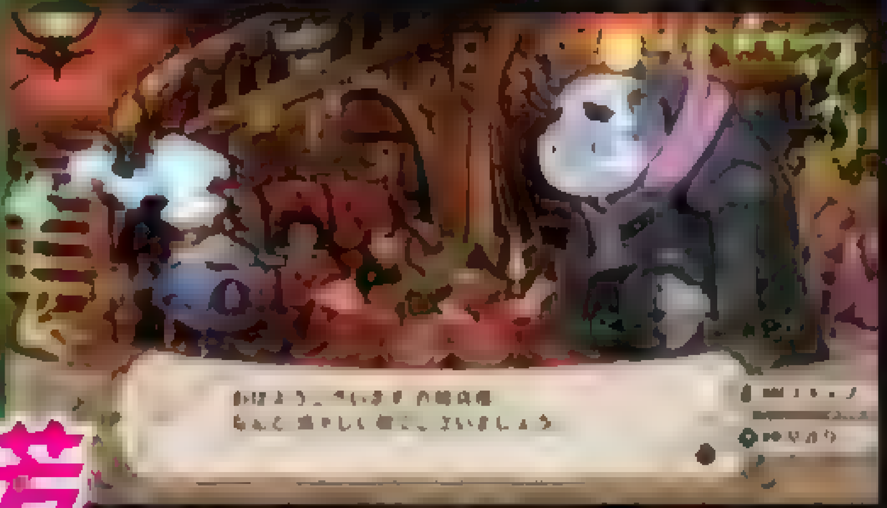
薇丝蔻

受到某个魔女的诅咒，使得身体一部分被“犬”化的少女，尤其是面部的变化最为明显。也正因如此，即便薇丝蔻平日里真诚而正直，却依然被身边的人所排挤，甚至被嘲笑为“犬女”。为了能解除诅咒，即便身为本应与魔女势不两立的“异端审问官”，薇丝蔻还是决定借助魔女的力量。不过阴差阳错之下，她遇到的第一个魔女竟然是梅塔莉卡，命运也因此发生了巨大的变化——

“我才不是你的宠物呢！”

口是心非的仆人

“我是阿尔雷奇诺，向您请安晚了。”



阿尔雷奇诺

虽然是梅塔莉卡的管家，表面上也是毕恭毕敬，却常常对主人出言不逊，因此也会受到梅塔莉卡暴力的惩罚。遍体鳞伤算不上什么，整个头部直接脱落更是家常便饭。

擅长占星术的牧羊人

拉娜・妮雅・露[illegible]

居住在提塔拉沙漠的牧羊人少女，出身于擅长使用占星术来预测命运流向的“读星”一族。不过比起占星术，拉娜对魔女抱有更强烈的憧憬，幻想着自己终有一天也能成为一名魔女。虽然在外人看来，拉娜是一个善良而开朗的少女，不过她却有着不为人知的一面，在整个故事中，她将会有什么出人意料的表现呢？

“拜、拜托了！魔女大人……！请收我为徒吧！”

[illegible]版及特典情报公开

[illegible]特典

[illegible]器：梅塔莉卡之剑

[illegible]版

[illegible]收录了“秘藏”的资料设定集

[illegible]定集中收录了游戏[illegible]画，以及“秘藏”的设定搞

[illegible]合成皮革材质的原创书套

[illegible]女与百骑兵》世界观的特别书套

3. 绘制了特别图案的收纳盒

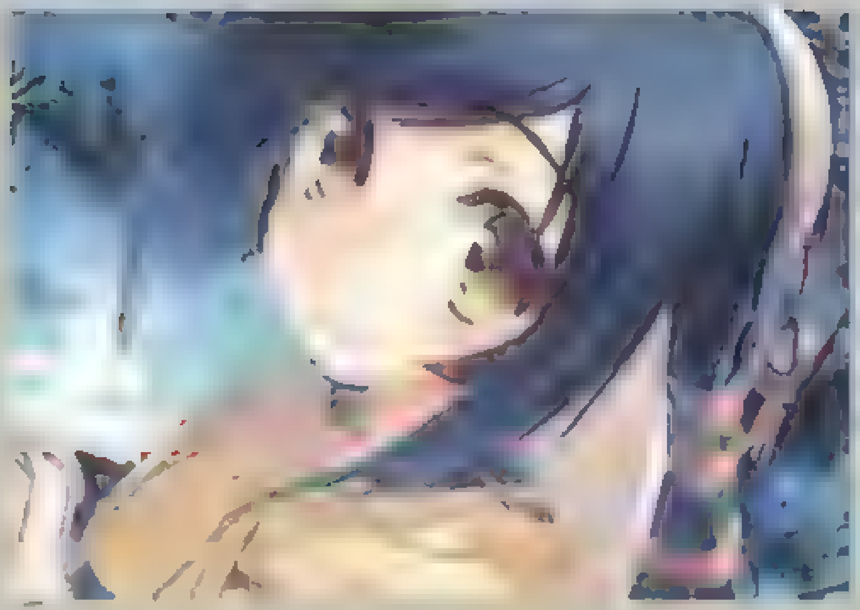
[illegible]戏与限定版特典的收纳盒，绘有特别的图案

文 秋沙雨 美编 小瑟

传颂之物 谎言的假面	Aquaplus	策略角色扮演
多机种 うたわれるもの 偽りの仮面		日版
2015年9月24日	本地1人	对应年龄 未定
售价为PS3/PS4/PSV版：6000日元		

在经过 13 年的沉寂之后，"《传颂之物》系列"正式迎来了正统续作《传颂之物 谎言的假面》，并作为 Aquaplus 的 20 周年纪念作登录 PS3、PS4 和 PSV 三个平台，目前开发进度已经进展到 70%，在今年 9 月 24 日，这部久违的《传颂之物》新作就将与玩家们见面了。

剧情介绍



当回过神时，他已经矗立在雪花飞舞的无名荒野之中。

他不知道自己为何会在这里。

不仅仅是不记得自己会在这里，他甚至不记得自己是什么人，连自己的名字都记不得。

太过突然的状况让他呆立在原地。

像是在嘲笑着愣神的他一般，

外形如同昆虫般的巨大"怪物"向他袭来

他拼命逃跑最后也被"怪物"追上，陷入了穷途末路的危机。

这时一个少女飒爽登场，

她的名字叫"库恩"，

将他从危机里救出来的，就是这个有着如同野兽般耳朵和尾巴的美丽少女——

主要角色

失去了记忆的主角

哈库 声优：藤原启治

本作的主角，在路边受难时被库恩所救的失忆青年，被授予"哈库"这一名字，由于没有了记忆，所以对自己的本性也不是十分了解。性格勤勉认真，同时有着灵活的洞察力，但是体力十分低下，以至于库恩担心如果放着他不管的话他会不会晕死在路边。

救助了哈库的药师少女主角

库恩 声优：种田梨纱

有着如同野兽般耳朵和尾巴的美丽药师少女，在离开故乡四处旅行的途中与哈库相遇，同时也是哈库的命名者。性格活泼聪慧，同时也有着超然的一面，作为药师的手艺也十分出色。

大国大和附属国"九十九里"的末姬

露露提耶 声优：加隈亚衣

大国"大和"的附属国"九十九里"的末姬，气质高贵但是看起来有些体弱的少女，为了运送贡品而作为使者前往帝都。饲养着一只名为可可波的鸟类。

历代最年少通过「殿试」的才女

涅可涅 声优：水濑祈

武空的妹妹，可爱的外表还稚气未脱却十分富有才华，对人说话都是用敬语。通过了被称为最难通过的殿试，是历代最年少的合格者。喜欢甜的点心，对于调查太古的故事抱着兴趣。同时有着很黏哥哥的一面。

大国大和的右近卫大将

奥修德尔 声优：？？？

日常生活里一直假面不离身所以没有人看到过他的脸，文武双全，为官清正廉洁，不仅有着来自民众的信任，还受到帝王的重用。

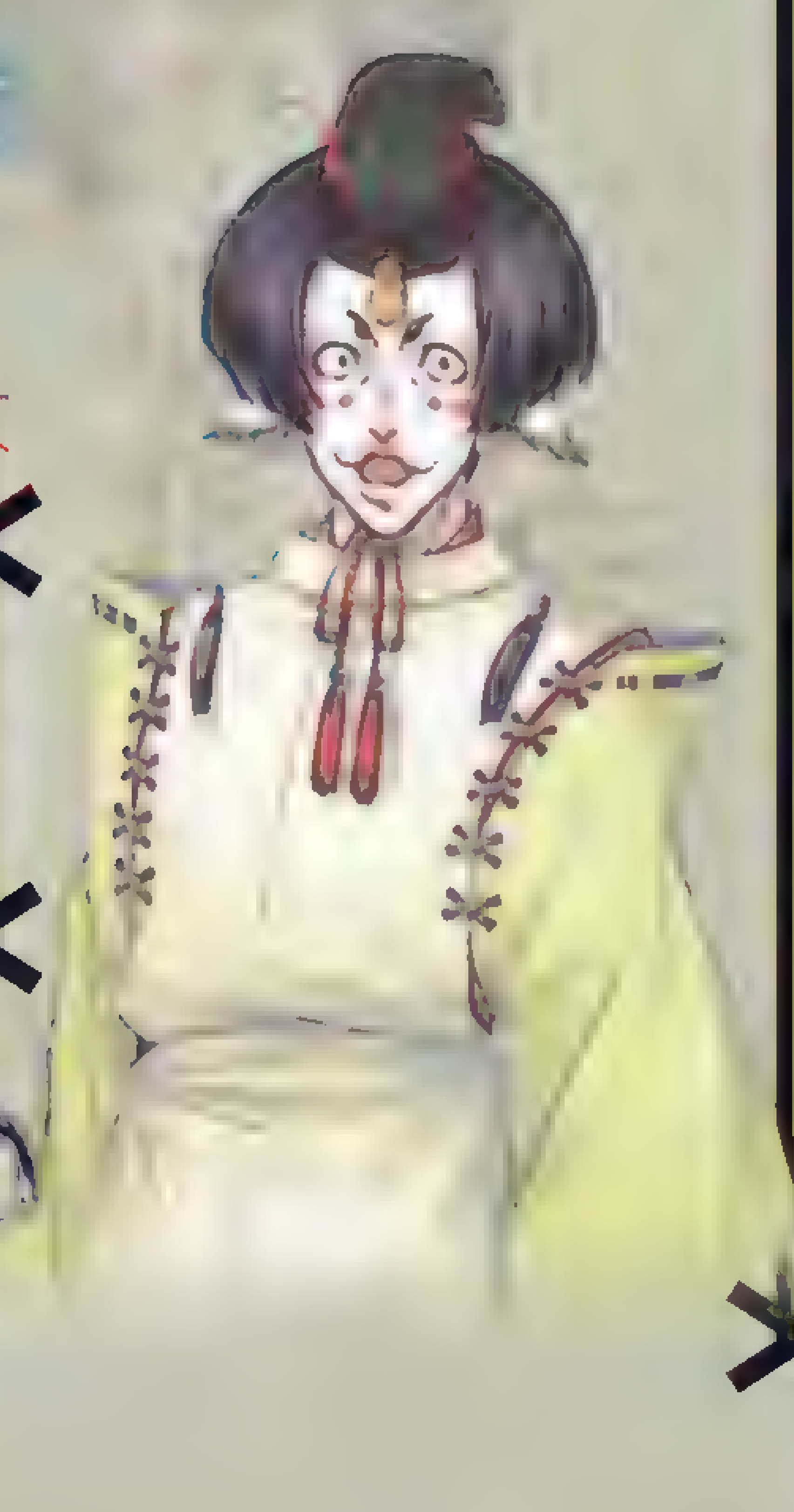
豪快的任侠

武空 声优：利根健太朗

哈库和库恩在旅店里认识的任侠，下巴留着胡子的豪快男性，身边跟着不少手下。为了护卫贡品的运送而前往帝都。

优雅的殿学士

麻吕吕 声优：杉山大



武空一行的其中一人，自称殿学士，身穿如同贵族般的华丽装束，脸上涂着白色的厚妆，交流时也是使用公家的特殊言辞来进行交谈。

うたわれるもの 偽りの仮面

制作人访谈精选

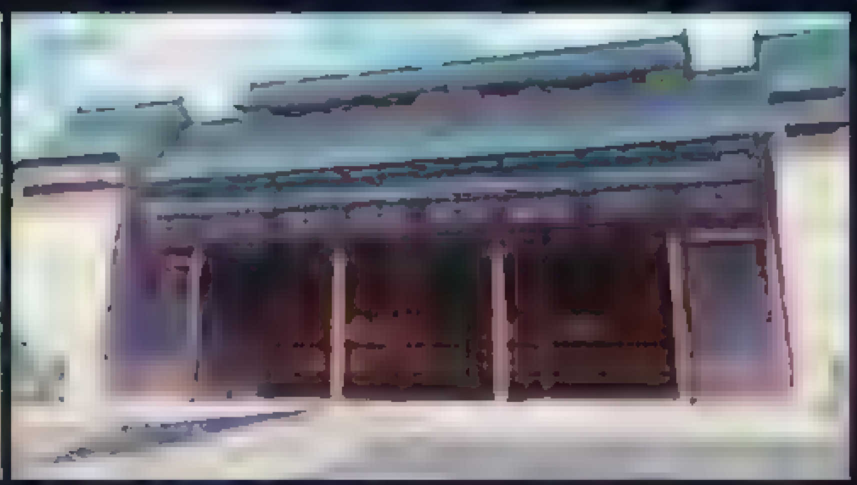
●“《传颂之物》系列”原本就是以3部构成来进行策划的。

●目前制作组的剧本组已经完成了第二作（也就是本作）的剧本，现在开始着手第三作的剧本创作。

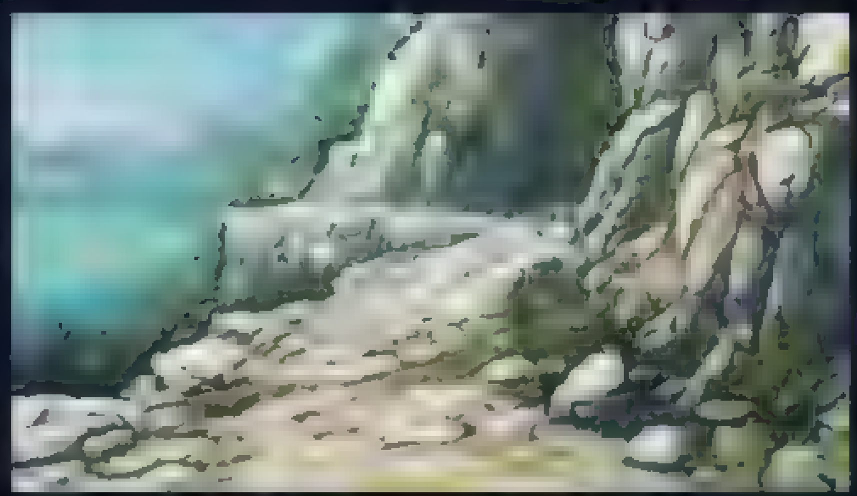
●第三作预计在本作发售后的一年半至两年内公开。

●之所以除了PS3和PSV之外还选择PS4平台是考虑到现在的家用机市场消费群体正在渐渐向PS4转移的缘故。

●游戏开发是以PS3版为主，PS3移植PS4很轻松，不过移植PSV就比较费劲。



●正在考虑将第一作以PS2アーカイブス的形式进行廉价配信，让更多的玩家接触到本作。



●本作的文字量比前作要多一些，通关约需30～40小时。

●主题曲演唱者依然为Suara。

●有想要制作《传颂之物 谎言的假面》的动画版。

●本作的世界观与前作共通，不过时间线涉及剧透所以不能说。

异度之刃 X

文：初心者

Wii U

【游戏简介】西历 2054 年，人类被卷入神秘外星种族的争斗中，地球惨遭毁灭。所幸人类及时实行了宇宙移民计划，但在流浪两年后难逃追杀，最终移民船坠落未知星球米拉。而身为重建家园的 Blade 组织的一员，玩家将探索一个广阔的开放世界，同时面临星球的各种威胁。

- XenobladeX
- Nintendo
- 角色扮演
- 2015年4月29日
- 日版

热血推荐

总分 24

感受它的美好，忍受它的缺陷。 8
——优点和缺点一样明显，初心者只好做出了一个悲伤的表情。

果然开着机甲才是男人的浪漫，什么？还能飞？那简直就是梦想！ 8
——飞翔在《异度之刃 X》星球里的纱迦表示根本停不下来。

虽然很好听，但泽野弘之的配乐有时候真的很让人出戏啊。 8
——本作的配乐时常让乙太误以为穿越到了某些热门动画之中。

《异度之刃 X》无疑是近期备受关注的重头作品，这不仅是因为如今家用机平台上的 JRPG 越来越稀罕，也不仅是因为 Wii U 本身就没有几款 JRPG，更是因为它的前辈《异度之刃》身上的光环。前作没有值得称道的先进图像，却因为超大规模的场景、ACE+ 和下村阳子的绝佳配乐、神展开的剧情设定以及有着“未来视”的战斗系统而被铭记。人们自然而然就会拿《异度之刃 X》来跟它比较，期待本作更加出色。如果假设前作不存在，那么《异度之刃 X》又该被摆在一个怎样的位置呢?

第一次人造星球

《异度之刃 X》无疑在大场景中展现了十足的想象力，让你觉得这是一个神秘而瑰丽的世界。一路探索下来，这个世界时常会令人有驻足远望的冲动。看见那夜空的极光，那漫天的孢子，那炫酷的机甲，我就已经忍不住幻想，系列的下一部作品究竟还会做得多么迷人。只不过当你仔细观察时，又难免会对一些细节感到遗憾。

这是 Monolith Soft 制作的首款 HD 作品，它几乎用光了 Wii U 游戏碟的容量，恐怕也榨干了机器的性能，然而这对于塑造一个真正鲜活的开放世界而言，仍旧显得远远不足。

一款标榜开放世界的游戏应当具有怎样的水准，相信“阅 Game 无数”的玩家们都心中有数了。所以我们不难察觉，《异度之刃 X》处处都存在着“瓶颈”。不管是制作组自身的技术力还是客观的限制。玩家希望看到的东西，在本作中都显得欠缺火候。比如口型和语音对不上，时常会突兀地刷新出来的贴图自不必说，就算依靠混搭各种怪物来营造了物种生态丰富的印象，但实际上只要打开图鉴，就会发现怪物的建模数量还是偏少。NLA 据点的 NPC 千人一脸，动作高度一致，装备换个颜色又是一套，跑到新的大陆，又遇到了“新手村”门前的那头猪，后期机甲和 NPC 增加，城市终于稍微热闹起来，帧数却也下降了……总之，不要因为“开放世界”，而对本作抱有过高的期待。它充其量只是第一次尝试，提出了日式 RPG 可以怎样实现一个开放式的玩法。

开放与束缚

美式 RPG 有一点让我始终难以接受，那就是在剧情对话中抛给玩家大堆的选项，却未必会对剧情造成什么重要的影响。《异度之刃 X》的主线剧情也有类似的情况，虽然只有两三个选择，却从游戏开篇就给人强烈的违和感。有人说泽野弘之的配乐跟游戏不搭，但我认为配乐喧宾夺主还是其次，主线对话选项出现时游戏就会静音，那才叫尴尬。在让人热血沸腾的过场动画衬托下，这种为了迎合“开放”而强行中断剧情节奏的做法更加显得不可思议。而剧情的另一种演出形式类似第三人称视角，玩家只能转动镜头，围观几个人的举止对话（有全程语音），然而没有任何分镜，只能旁听。有人认为这很无趣，不过对于剧情中比较次要的对话而言，也未尝不是一个折中的方案。而且由于羁绊系统的存在，这时候许多剧情对话的选项都有可能影响到同伴好感度，看到自己的选项跟同伴产生了共鸣，其实还是很有意思的，个人认为不难接受。

在探索世界的玩法方面，本作的开放性并没有想象中的高。由于野外区域有其危险度，玩家实际能够涉足的范围有限。就算要靠机甲逐步拓展探索的层次和重返地图，能够做的事情归纳起来还是屈指可数的：收集、挑战 BOSS 和完成区域任务。不过就 RPG 标志性的元素“升级”来说，《异度之刃 X》在数量上做得很足，玩家升级、职业升级、武器升级、技能升级、机甲升级、NPC 升级、其他玩家升级、资源点升级、组织升级……总之绝对不会让玩家闲下来。而且探索的感受非常微妙。很多时候，如果你刻意去找某个东西，游戏在任务说明上的简略程度绝对会让你想要掀桌，或者在弱爆了的小怪堆里面，冷不丁地蹦出来一个怪兽一下让你的机甲大破。但是当你到处闲逛时，却又会发现一两处秘境，拿到些许奖励，若无其事地跑地图，居然又不自觉地就完成了一个任务。所以说，玩家的探索并非是随心所欲的，而是被精心布置的，当你积累了足够经验，可以在星球横行霸道的时候，剩下的就是暗藏各地的 BOSS 挑战了。

妥协与偏执

《异度之刃 X》的主线剧情之短出乎了我的意料。按章节计算的话，甚至有三分之一是属于世界观导入的部分，并不能算是真正意义上的主线剧情。在第一次“神展开”迎面砸来之后，回想起之前游戏的各种奇怪设定，这时都会觉得那些都是深藏的伏笔，贯穿的暗线又越发引起玩家的好奇。然而之后的主线就开始制造各种突发情况和堆积谜团，直到结局更是仿佛横冲直撞，让人措手不及。好在主线之外，本作提供了许多平行的支线任务，让玩家自行发掘其他角色和这个世界的故事，而且也不乏充满冲击力的展开。显然“两者互补”才是游戏剧本的初衷，同时也是设计者为了实现自由度的一种妥协。

至于游戏的系统之繁杂和选择的多样，也超出了我的想象。它们错综复杂，互相影响，或许因为三言两语并不能说清楚，游戏里也没有打算详细介绍。而一些不够贴心的设计更是让人很难轻易上手，比如他们宁愿写一大段可能没人看的外星植物生态介绍，却不肯在任务说明里多打哪怕一句关键的位置提示。但是玩家在消化这些系统的过程中，不知不觉就会投入了一两百小时去练级、去刷素材、去读游戏。而对于旁观的人来说，至少《异度之刃 X》终于让我们实现了驾驶机甲在空中漫游和狂揍巨大怪兽的愿望。我想只有一群疯狂而浪漫的，并且对角色扮演有着极其深刻理解的人，才能做出这样的作品来。

COS角色 艾尔玛
出自《异度之刃X》
Coser 秋沙雨

文 三日月 美编 NINA

德军总部 旧血统	Bethesda	主视角射击
Wolfenstein The Old Blood		美版
2015年5月5日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：19.99美元		

多机种

时隔一年时间，Bethesda推出了《德军总部 新秩序》的前传《德军总部 旧血统》。本作的故事依旧发生在架空的二战战场，B·J·布拉斯科维奇为得到情报勇闯狼堡。由于故事是发生在前作的十多年前，德军黑科技的发展尚未达到前作中的科幻程度，部分武器和敌人的外形都和前作有着不小的差异。从整体上讲，虽然只是作为外传性质，但售价只为19.99美元的本作，竟内含八个游戏章节。配合全新的敌人、糅合超自然元素的故事以及难度颇高的挑战关卡，使得本作显得相当厚道。

操作指南

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角转移
十字键↑	十字键↑	开启双手武器
十字键↓	十字键↓	打开地图
十字键←	十字键←	切换左手武器设计模式
十字键→	十字键→	切换右手武器设计模式
X	A	跳跃
□	X	场景互动/更换弹夹
△	Y	切换武器
○	B	下蹲（冲刺时按下为滑铲）
L1	LB	进入掩体
R1	RB	投掷手榴弹（长按为打开武器轮盘，配合右摇杆选择使用的武器）
L2	LT	瞄准
R2	RT	射击
L3	L3	按下配合左摇杆奔跑
R3	R3	近身格斗（远距离可以使用飞刀）
OPTIONS	MENU	打开菜单
触摸板	VIEW	开启日志

日志菜单选项

作为资料片出现的本作，菜单与前作并没有什么差别。依旧分为四个类型栏，分别为NOTES、COLLECTTIBLES、TUTORIALS、PERKS。四个选项基本包含了游戏内所有的信息，对应内容为：

NOTES	查看章节任务内容
COLLECTTIBLES	章节收集要素
TUTORIALS	关键词解说
PERKS	技能查看及解锁方式介绍

四项中最为重要的依旧是PERKS的技能菜单，玩家可以从PERKS列表中查看能够学习的角色技能和技能的详细效果，当达成解锁条件后技能自动获取。同时，本作中技能数量较上一作有所简化，总共只有16个技能供玩家学习使用。由于本作中技能的习得仍旧与奖杯/成就内容息息相关，技能详细信息将在后文列出。顺便一提，和上一作相比，本作的收集要素种类相对较少，只有金块、信件和噩梦三种，其具体位置会在下文流程攻略中提到。

体力设定

体力设定上，本作依旧分为血量和护甲两个计量槽。作为延续传统主视角射击游戏的本作，本作并不像如今主流FPS那样可以自动补满体力值，而是在当前体力基数上向上补充20点以内的整数体力值。如果受伤的玩家习惯性的躲进了墙角企图回血，在本作中基本上就等于选择了死亡。游戏中除了自动恢复的有限血量之外，补满体力值只有通过拾取散落在场景中的恢复道具这一途径。当玩家血量为满值的时候继续拾取恢复道具会在血量最大值上继续叠加以金色显示的临时

2015 Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved

血量，这些体力会随时间逐渐消失。而护甲则作为血量的另外一种形式存在，可以抵消玩家受到的伤害，护甲道具同样可以在地图中拾取，击杀敌人后也有一定几率掉落护甲道具。如此独特的体力设定决定了玩家在高难度只有不停的击杀敌人拾取足够的装甲，或者合理控制血量才能保证不会惨死于德军之手。

流程攻略

本作作为现今游戏市场中少有的硬核向主视角射击游戏，无论是剧情还是玩法都是经典的那一套：美式个人英雄主义和突突突。除了部分收集要素需要稍微绕点路拿个钥匙开门之外，绝大部分的流程都只是要求玩家消灭出现在眼前的敌人而已。虽然和前作类似，本作依然有着潜入部分，但潜入难度其实不高，而且充足的弹药补给可以保证玩家完全忽视潜入而直接选择正面战斗。这个流程攻略将会侧重于收集，部分章节的开端和末尾将会是剧情解说，不想被剧透的玩家需要注意。值得注意的是，下文中的潜入部分由于要兼顾到收集的缘故，所有都是以全灭敌人为基本原则，二周目高难度通关时玩家完全可以选择直接往目的地潜行而把部分敌人忽略掉。

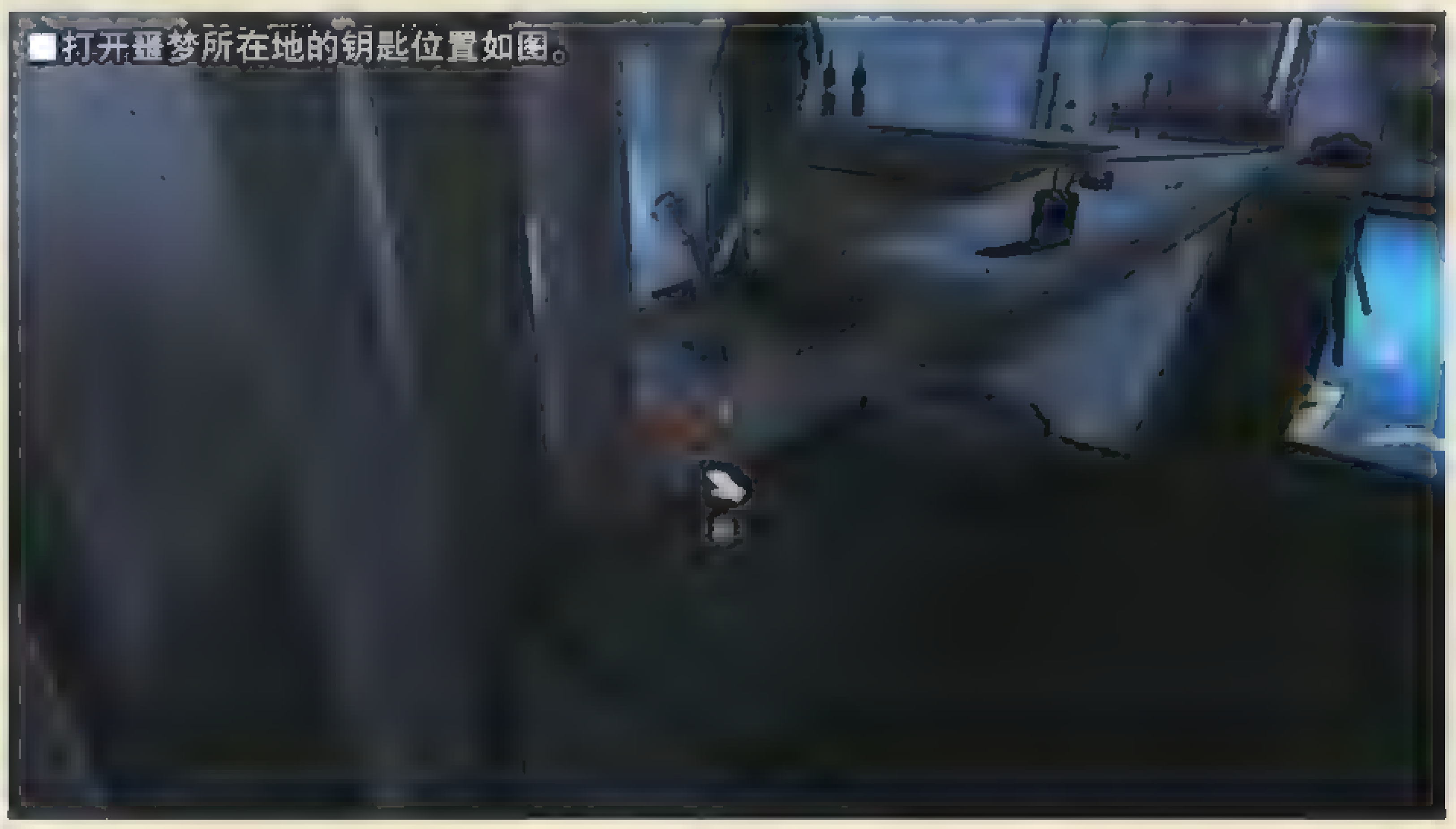
重返狼堡

本作发生在前作《德军总部新秩序》故事开始之前，在二战依然打得热火朝天的1946年，我们熟悉的主角B·J·布拉斯科维奇（B·J·Blazkowicz）在威尔士人韦斯利（Wesley）的带领下，假装成一位德国军官潜入了位于德国境内的狼堡（Wolfenstein）。狼堡其前身为神圣罗马皇帝奥托一世的居所，现在已经变成了死亡首领（Deathshead）手下海尔加（Helga）用来做人体试验和超自然研究的地方。布拉斯科维奇和韦斯利本次的任务就是潜入到海尔加的办公室，找到文件并得知死亡首领的位置，并配合当地抵抗力量把海尔加和她的党羽一网打尽，并借此来挽回盟军在正面战场的败势。在潜入的过程中，布拉斯科维奇一行人还和狼堡二当家贾格尔（Rudi Jager）打了个照脸。一路有惊无险布拉斯科维奇最终来到了目的地，然而却找不到目标文件。而正当布拉斯科维奇和韦斯利想离开之时，却被贾格尔抓了个中着，这样看来布拉斯科维奇还真不是一个当间谍的料啊。

短暂的剧情过后，玩家需要按照画面提示拿到伪造的通行证，然后一路跟着韦斯利前进即可。在检查点发生剧情并通过后先不要急着走进电梯，检查点的右边有一条钥匙不要忘了取得。然后搭电梯来到缆车前，还是先不要上缆车。缆车车站处有一个被锁上的门，用刚才取得的钥匙可以打开这扇门，进去后走到尽头能在一个墙上看到老版《德军总部》的海报，此处能找到第一个噩梦（**噩梦1**）。在这里简单说一说噩梦的打法，在噩梦中，游戏画面会变成老版《德军总部》，除了第一关和最后一关，玩家需要做的都是找到钥匙，然后开门。如果迷路的话可以按下“十字键↓”来查看地图，每完成一个可以获得相应的奖杯/成就。

搭上缆车一路前进，之后玩家会与韦斯利分开行动。再次搭上电梯一路往下，按照画面提示暗杀眼前的杂兵即可来到海尔加的办公室。虽然故事任务是要让主角找文件，但其实找文件的是NPC，玩家只需要装装样子就行。此时玩家的手上只有一把手枪，四处搜刮一下枪支弹药和护甲。过了一会韦斯利会告诉玩家文件没了，此时玩家需要走到通信机前跟当地抵抗人员凯斯勒（Kessler）联系，然后敌人来袭。这是本作中的第一场强制战斗，敌军会不断地从二楼跳下来包围玩家，但难度不高，玩家可以借此来熟悉一下本作的战斗风格和射击手感。

全灭敌人后爬上韦斯利送下来的梯子，此时先不要急着往左前进，往右走在桌上能找到**信件1**（Helga’s letter），接下来玩家只需要跟着韦斯利前进。然后发生剧情，布拉斯科维奇短暂的间谍生涯宣告结束，主角和韦斯利双双被捉。

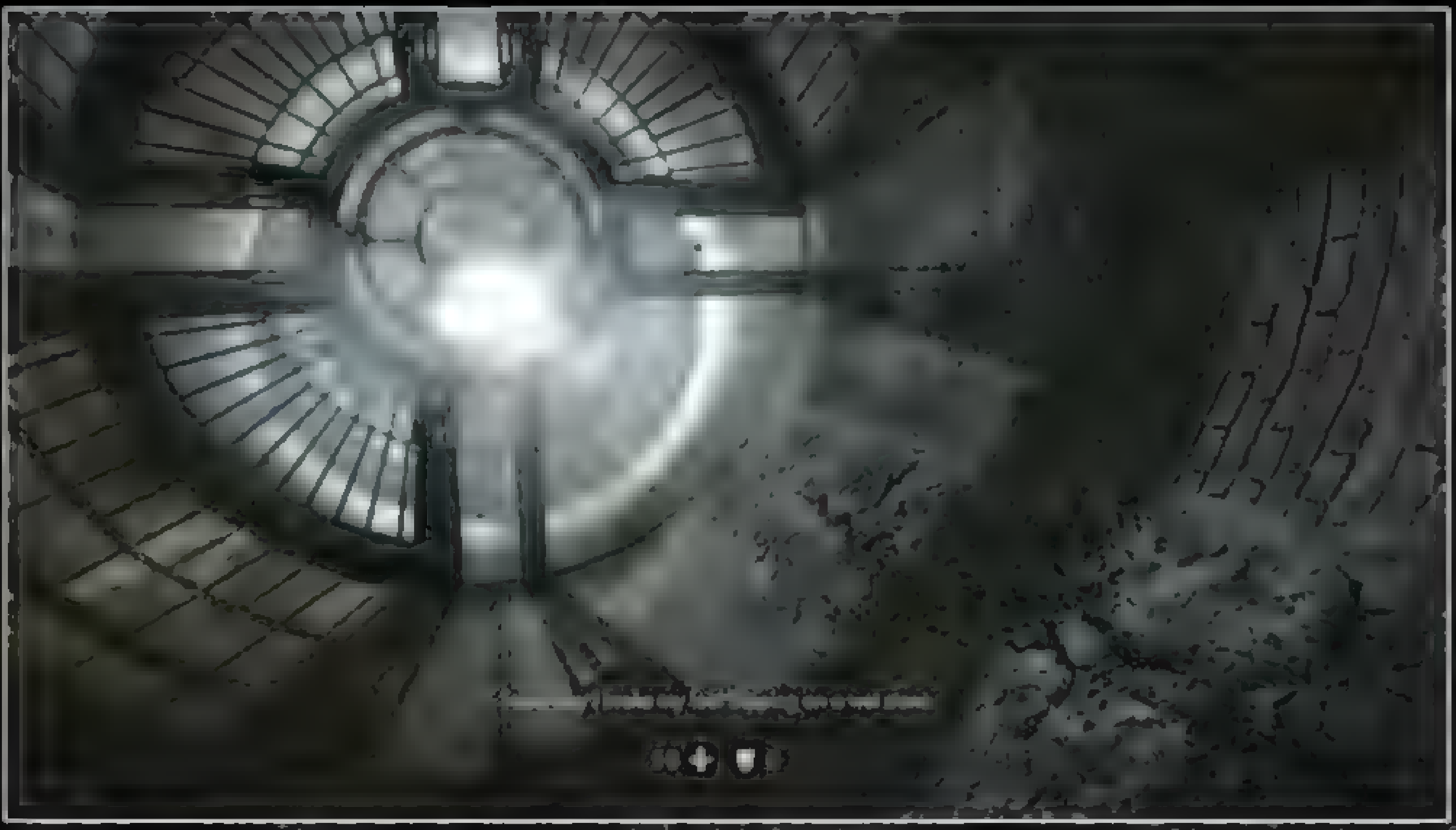

■打开噩梦所在地的钥匙位置如图。

越狱

发生剧情后先不要急着和韦斯利对话，仔细观察铁门旁边的墙壁破洞，里面能找到**信件2**（Lotti's Letter）。然后主角决定要和韦斯利逃出这个鬼地方，爬上水管后水管会断裂，摔在地上后获得本作新武器之一“水管”。水管分两个形态，但实际上区别不大，基本上算是个开路道具和近身武器，部分超级士兵可以用这个来对付。接着利用水管爬上墙壁即可，攀爬操作为间断依次按L2（LT）和R2（RT），爬到顶后再按×（A）键即可。

接下来的部分相对单一，基本就是潜入而已。路上的“有线”超级士兵可以通过利用路上的开关关闭其电力供应后从背后“暗杀”掉。路上遇到的铁门也是同样方法，断电后用水管撬开。除了超级士兵之外，玩家还会遇到猎狗，只要按下○（B）键保持着下蹲状态就不会惊动它们从而轻松暗杀。途中玩家会到达一条长长的走廊，其中每隔一段就会有一个超级士兵在巡逻，一共三个。除了这三个之外还有一个会沿着走廊巡逻。要想通过这里，必须利用最后一个敌兵巡逻的时间差分别将路上的三个敌兵暗杀掉，由于玩家这里手上的武器除了一根水管外什么都没有，所以一旦被敌人发现基本就死定了。当然，只要暗杀掉第一个超级士兵并获得他的

TIPS 在序章海尔加的办公室里，玩家可以在其中一张桌上找到来自同样由Bethesda发行的《上古卷轴5 天际》的牛角头盔。



机枪，就可以利用地形（因为超级士兵的移动范围被电缆限制住）把他们逐个击破。这里的超级士兵弱点是电缆连接处，连续攻击连接处即可。顺便一提，以后玩家还会遇到他们的"无线版"，"无线"超级士兵的弱点是背部的电力背包，连续攻击背包会让他"断电"，玩家此时就可以来到其身前把铁板拆下，从而使他的弱点暴露出来。

一路前进后玩家需要跳到管道上并往下跳，管道上还有护甲别忘了拿。利用水管爬到通风口，进去后先别往右走，往左能找到金块（**金块 1**）。跳下通风口后玩家会来到一个有两个超级士兵的房间，玩家可以砸开面前的箱子取得机枪，再尝试一下用上文提过的方法干掉他们，当然暗杀掉也是可以的。一路前进打开门后，走过桥后直走，在一个可以推动的箱子后面能找到金块（**金块 2**）。在这里玩家可以利用箱子做掩体躲开敌兵的视线，别忘了这里还有一条狗，可以先把狗暗杀掉在前进。利用走廊旁边的通道一路前进即可，也没有什么分岔路。直到走到一座电梯前（前面还停着一个"断电"的超级士兵），首先走到电梯后把电梯重新接上电，然后坐电梯一路往下走。

刚下到底迎面就是一个超级士兵，躲在箱子后待他走远后，利用水管爬上左边的高墙即可绕开刚才的那个杂兵。在高墙上的窗户上可以找到金块（**金块 3**）。仔细观察下方两个敌兵的视线，等待他们朝着相反的方向前进时，跳下去并钻进通风口。跳下后把狗都暗杀掉，再往右边的通风口进入，撬开闸门后跳下后一路前进可以找到金块（**金块 4**）。

在下水道利用水管砸开墙壁后继续前进，一路往上方攀爬。接下来还是老样子，蹲下把狗暗杀掉，从通风口出来后直接走向对面的通风口，进入后能在牢房中找到金块（**金块 5**）。利用通风口往上前进，接下来的道路上还有一个超级士兵，轻松解决后爬上通风口，准过通风口后玩家来到了一个类似疯人院的地方。和 NPC 对话后打开铁门继续前进，此处玩家需要滑铲过铁门（奔跑中按下蹲键），以后玩家还会遇到类似的铁门，使用同样的方法通过即可。

接着玩家从惟一一个门开着的房间继续前进，把通道撬开后来到下层。跳到下层后回过身来，床上是第二个噩梦（**噩梦 2**）。然后玩家来到警卫室，经过一番近身搏斗之后，玩家取得了匕首（然而在水管面前，这把武器并没有什么用）。此时在警卫室的另一边，玩家看到了韦斯利和贾格尔的身影，赶快打开前方的通风口去追上他们吧。

到达另一边后先别急着走，有一头巨大的机械犬正朝着玩家的方向慢慢走来，先躲在箱子后待它走远后再开门离开。上到二层后会遇到机械犬的追击，现在玩家并没有对付它的方法所以还是快逃吧，走到对面利用通风口逃走就行。跳下后先不要前进，在后面的房间里除了有一些医疗包和护甲之外，玩家还能找到金块（**金块 6**）。

接下来玩家会遇到本作中的第一次真正意义上的潜入部分。本作的潜入部分和前作类似，每个场景中会有一到两个的军官，其大概位置可以参考右上方的提示。如果玩家不慎被敌人发现就会引发警报，在军官全灭之前敌人的增援会源源不断地出现并攻击玩家。所以一旦不慎开战，玩家必须以军官为首要目标（军官也会一定程度上的开始远离玩家的位置），但换句话说，只要玩家在被敌人发现之前就把军官全部干掉，那么剩下的敌人就任由玩家宰割了。

在玩家一开始的位置就有一个长官，暗杀掉后先把手枪给捡了。接下来玩家可以选择把路上的敌人逐个用消声手枪爆头，另一个军官的位置在场景的另一边。此时不要走大路，一路利用通风口小心前进即可。当然更简单的方法就是杀死第一个军官后立即往右观察，能看到斜对面的另一个军官，远距离用消声手枪点死就行。不慎被敌人发现也没什么，一路杀过去再把军官解决掉就好。玩家在中途会遇到一条楼梯，往上走的途中会看到两个能打烂的箱子，箱子后是一条通风口，钻进去后能找到金块（**金块 7**）。场景的尽头打开开关给船供电，走之前别忘了把尽头椅子上的金块（**金块 8**）给拿了。

上船后的流程就简单多了，利用船上的机枪可以轻松地解决掉路上的敌人，优先解决无人机和射击敌人旁的油桶能让这段旅程更加轻松愉快。顺流而下来到栅门前，下船并拉下开关后发生剧情。我们的主人公决定在救出韦斯利和逃出狼堡之前，尽可能地杀尽量多的纳粹。

港口

上船后来到狼堡前的港口，这里玩家需要打开两旁的开关来打开狼堡的大门。消灭眼前的敌人后，首先先打开右边的开关打开对面的栅门，

在游泳到对面之前，别忘了水底下沉船旁的金块（**金块 9**）。一路游到对面后利用水管砸开墙壁后爬上走廊。在走廊上玩家上遇到新敌人——重型步兵，拿着霰弹枪的他们皮粗肉厚。弱点是他们的背包，集中攻击那里可以使他们爆炸，当然连续射击其头部也可以。此处的走廊右边能找到金块（**金块 10**）。

一路前进消灭敌人，在路的尽头拉下第一个开关后回到港口，消灭闻声而来的敌人后可以搭上港口左边的船顺流而下。然后在中继点处拉下开关继续前进即可，中途别忘了去中继点的床上做个噩梦（**噩梦 3**）。

船停下后立即用消声手枪把眼前的敌人爆头。这个场景的军官一共有两位，一个在房间里，另一个在对面的高墙上。等待远处的步兵走远后远距离一枪爆头，在房间的入口左边可以找到一个通风口。进去前先调整一下视角把高墙上的军官爆头，进去后把敌人逐个暗杀即可，此时玩家的动作如果足够快的话，房间里的军官应该快要走到通风口入口处。只要暗杀掉了军官，剩余的敌人就好办多了。

全灭敌人后在走廊右边的房间尽头能找到金块（**金块 11**），左边的房间桌上则能找到钥匙。利用钥匙打开走廊尽头的铁门后继续前进

TIPS 本作中的水管相当实用，这让本作的匕首变得可有可无。

进。此时先不要跳进坑里，小心走到坑对面能找到金块（金块 12）。跳下后玩家会来到一个酒库，此处并没有军官，玩家可以用自己喜欢的方式消灭掉这里的敌人。利用水管拉门铁门后跳下，然而下方的木板却不能承受住主角的体重。主角直接掉进了最下方的水中，看来满身肌肉也不见得是一件好事啊（笑）。

上岸后利用水管爬上上层，暗杀掉眼前的敌兵后往右前进。途中看到几块木板，破坏后在路的尽头能找到金块（金块 13）。取得后原路返回，然后往左方前进，一路上动作不要太大，因为沿途还有数个敌人在巡逻。

一路前进来到上层，玩家会见到一只老鼠跑过。先把左方的两个敌人消灭掉，此时先往右走，右方能找到金块（金块 14）。然后沿着旁边的木板往上走，一路前进并跳到下层来到秘密区域，在区域尽头还能找到金块（金块 15）。原路返回，途中玩家需要使用加速跑跳跃到断桥的对面。跳到对面一路往上走，通过故障的升降机玩家可以来到新场景。

和之前类似，此处的军官一共有两位。暗杀掉眼前的敌人转换一下视角把前方的敌兵用消声手枪消灭掉。再抬头把楼上的军官用枪解决掉，接着通过右边的楼梯（就是玩家刚进入该场景时正对面的楼梯）来到二层。从二层的另一边下楼时需要注意一下，此处还有一个巡逻的敌兵，解决后再下楼把此处的军官解决掉，此时的敌兵应该就

■跳下这个缺口便能找到金块16。

只剩下走廊上的那一个了，轻松解决即可通过这个场景。全灭敌人后先不要急着走，军官所在房间外的通道处有一个缺口，跳下后能找到金块（金块 16）。

接下来的部分就简单多了，利用狙击枪把对面瞭望台的敌人解决掉，然后拉下开关打开大门，再把从狼堡中走出的敌人消灭即可。进内把开关拉下后主角终于走进了臭名昭著的狼堡。

狼堡

一进到狼堡后玩家就应该开始搜刮一下弹药，因为很快就会有一个超级士兵出现并攻击玩家。利用两旁的柱子作为掩体和他周旋即可，如果玩家还有小型榴弹发射器（Kampfpistole）的弹药的话，直接往他头部来几发就能结束战斗，没有的话就只能慢慢跟他磨了，具体战术可以参考前文。

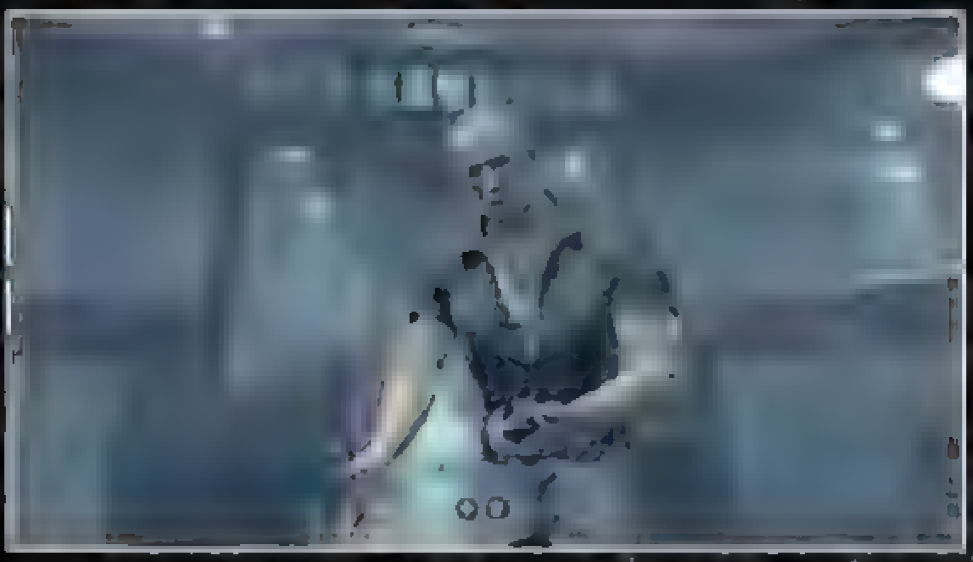
解决后还没喘过气来，新的敌人已经出现。消灭敌人后来到下层的房间，利用房间内的补给补充一下血量、护甲和弹药之后，拉下开关后玩家将会迎来一场恶战。

此处的敌人会不断从二层跳到一层攻击玩家。玩家可以利用大堂右边的小走廊来作为掩体逐个消灭敌人，小走廊的尽头还有护甲可以获得。敌人数量减少后立即上楼并一边消灭敌人一路往上，在二层利用机枪台就可以轻松地把对面的敌人全部消灭。全灭敌人后打开通风口继续前进。

接下来玩家会来到一个类似于厨房的地方，此处因为有重型步兵的缘故，消声手枪爆头流将不再适用。玩家此时先走到对面的小走廊上，暗杀掉走廊中巡逻的军官后走到走廊尽头。在尽头调整一下视角，往右看能看到第二个军官，爆头解决即可，然后剩下的敌兵就任玩家宰割了。在场景的某个桌上能找到金块（金块 17），取得后通过左上方的通风口离开即可。

然后玩家会来到一条走廊上，这里貌似就是狼堡高官们的住处。这里有三个敌人和一条狗，轻松暗杀即可。左边的第一个房间便是贾格尔的房间，房间中的火炉中能找到信件 3（Ingrid's Letter）。操作房间另一旁的书架上的机关能打开暗门（书架前的军官还会吐槽为什么有一本上下颠倒），暗室中能找到金块（金块 18）。砸开走廊尽头房间的火炉即可离开这个区域。

接着玩家又会来到一个需要潜



入的场景。首先等待眼前这两位敌兵聊完天，分开行动后再分别暗杀。此时玩家会来到一个类似于饭厅的地方，绕着饭桌巡逻的敌兵先不要管。躲开他往左边的小走廊前进，一直往前走就能看到第一个军官，暗杀掉后来到二楼。楼梯口处就有一个敌兵，小心上楼时不要和他撞个正着。敌兵的对面就是第二个军官，轻松解决后即可平安通过这个场景。此时先不要前进，路上玩家会遇到一个通风口，打开后跳到下层能发现噩梦（噩梦 4）。

原路返回刚才的通风口，进入后利用水管把对面的墙壁砸开。进内后换上狙击枪，然后把远方的敌人逐一消灭。一路前进后会看到一个小窗口可以钻进去。此时先不要管它，沿着路继续走可以在尽头找到金块（金块 19）。

在接下来的图书室场景中，玩家首先把眼前的敌人给解决掉，然后小心地沿着没有重型步兵巡逻的那条楼梯往上走。走到二层后玩家的左边就是军官，右边是一个杂兵，轻松解决即可。然后沿着房间的外沿前进，小心路上巡逻的敌兵，然后跟随着提示找到第二个军官并解决即可。剩下的重型步兵也就造成不了什么威胁了。

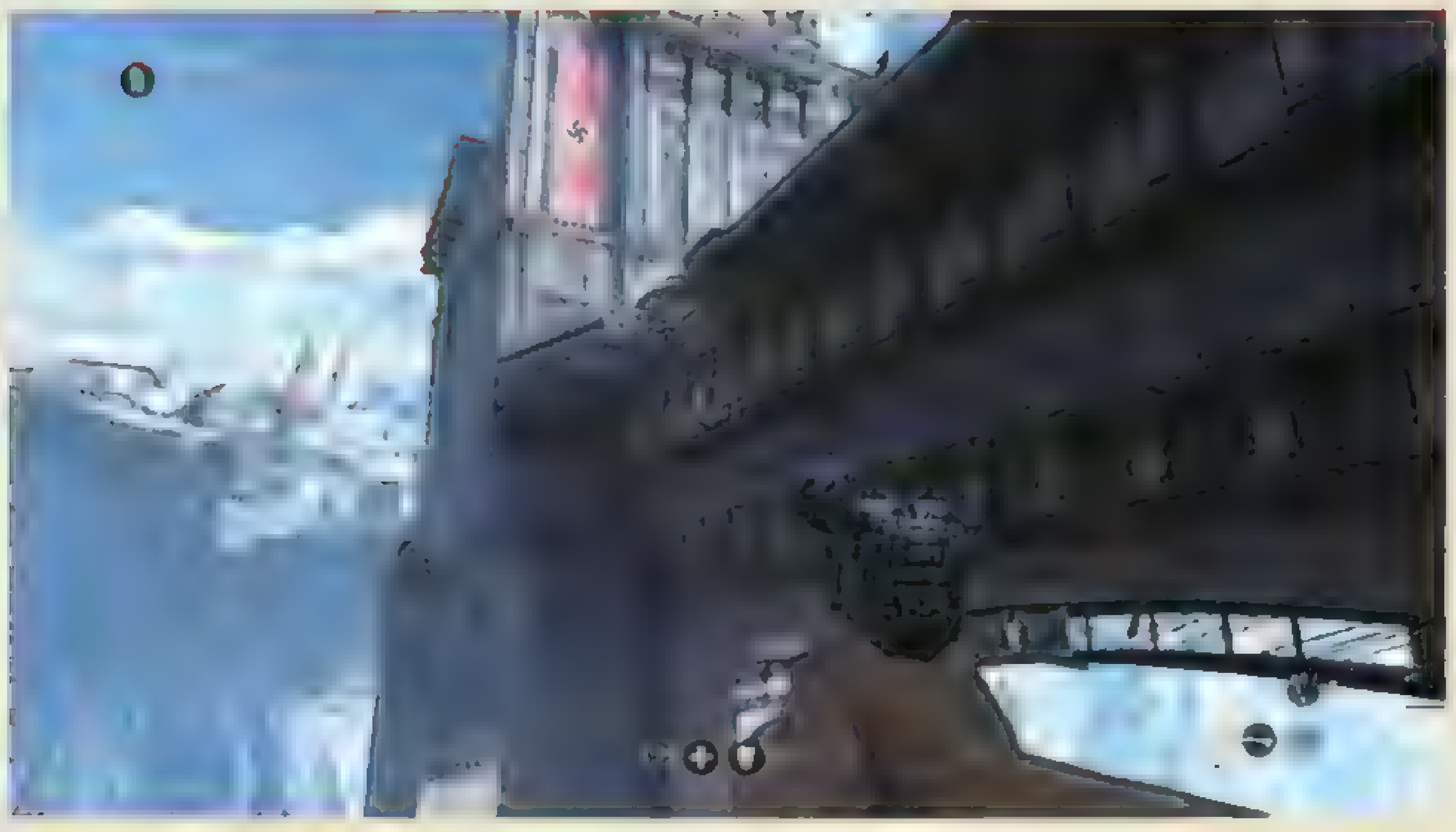
图书室场景可有不少好东西，一楼的东北和西南角落的书架上各有一个金块（金块 20 和金块 21）。二楼的外沿尽头能找到另一个金块（金块 22）。二楼的某幅画（如图所示）下的盒子可以找到钥匙，利用钥匙打开二楼的机关（机关外形如画上的古物一样）即可打开暗室。暗室中能找到金块（金块 23）和信件 4（Al-Biruni's Letter）。然后玩家就可以离开这里，一路前进后来到电刑房，主角终于找到了失踪已久的战友韦斯利。此时的他已经经历了严酷的拷问，早已奄奄一息。然而还没等到主角把韦斯利救出，贾格尔却从背后用电把主角击倒。

然后就是剧情演出了，玩家只需要按照画面提示操作即可。接下来的战斗玩家会以手无寸铁（其实还有根水管）的状态开始战斗。当务之急是先找一把枪，回复操作后立即往正对面的房间前进，房间里除了枪支弹药和医疗包之外，此处的地形也很适合防御。玩家可以在这个房间慢慢等待敌人逐个送上门来，重装步兵可以利用房间里获得的小型榴弹发射器轻松秒杀掉。战斗结束后进入贾格尔逃跑时进的房间，爬上左边的通风口能找到本章最后一个金块（金块 24）。取得后来到二层并搭上升降机即可完成本章。

虽然计划有变，韦斯利甚至还不幸牺牲了。但我们的主人公还是决定继续原计划：逃出狼堡并与凯斯勒取得联系，然后以文件为目标继续执行任务。而现在的当务之急，就是逃出狼堡这个鬼地方。

TIPS | 主角在主线剧情中受过数次重伤，按照平常人的标准早就躺床了，但他就是能当啥事都没发生过然后继续杀纳粹。

逃出生天



从故障的电梯中脱身，往上爬后把眼前的敌兵给暗杀掉。然后往左走，经过几个类似于涡旋机的机器后往右上楼。上楼后来到车站，首先躲开眼前的杂兵（不要杀死）。接着观察前方超级士兵的巡逻路线，待他走远后继续前进把第一位军官暗杀掉。往前走几步后能发现右边有一条通道，进去后在通道另一口的出口一出来就能看到第二个军官，剩下的敌人推荐全部杀死。

解决掉所有敌人之后，又到了例行的搜刮时间。首先是玩家进车站处的左边椅子上的手提箱里放着金块（**金块 25**）。场景中的一些医疗包护甲和弹药什么的也不要错过。顺便一提，这里的医疗包数量很多，灵活利用这点可以迅速完成“HP 提升 I”（Health upgrade I）和“HP 提升 II”（Health upgrade II）的解锁条件。

此时玩家需要做的事就是打开电力开关然后坐缆车离开狼堡。通道入口的前方有一个门锁着的房间，从天花板的通风口可以进入到里面。房间里还有金块（**金块 26**）。补给一下后拉下开关，之后便会进入强制战斗，如果之前的敌人没有清光的话（特别是那个超级士兵），此处的战斗将会相当艰难。玩家可以利用刚才提到的通道作为阵地再把敌人逐个消灭。当然玩家也可以直接进入缆车，拉下把手然后迅速离开。

搭上缆车后不到一会敌人就把缆车的动力源给关掉了，果然事情不可能这么顺利啊。此时玩家所在缆车的对面会驶来一个装满敌人的缆车。上面的敌人会不停攻击玩家，值得一提的是，此时的敌人会不停尝试扔手雷过来。用攻击中断他们的扔雷动作可以比较轻松地达成技能“手雷腰带（Grenade belt）”的解锁条件。敌人攻击一会后玩家就可以不管他们直接通过缆车顶部的出口经电缆逃出。来到下层的列车后立即开始移动，消灭沿途的敌人后在房间尽头把军官解决掉。回复动力之后原路返回，上缆车前别忘了把房间出口右边路的尽头把金块（**金块 27**）给拿了。

然而新缆车还运行不到一分钟就遭到了敌人的猛烈攻击。此时不用管敌人直接从缆车车顶逃出去即可。然后发生剧情，主角连人带缆车坠落到下方的河流中。而仿佛理所当然的，主角大难不死之余还好像什么伤都没受过一样。从河底逃出后会遇到两个正在聊天的敌人。待其分开后把眼前的敌人解决掉，此时先不要急着前进，往回走在一个洞里能找到金块（**金块 28**）。此处的地形貌似很复杂，但其实潜入难度很低。玩家暗杀掉第一个敌人之后，仔细观察右边能找到一个可以攀爬的墙壁。爬上后把眼前的敌人暗杀掉，仔细观察左边的木棚栏，能在空隙中看到第一个军官。隔着缝隙将其暗杀后继续前进就能找到第二个军官。如果这里引发警报的话是会迎来无人机的，高难度下相当难缠，所以这里还是推荐潜行过去。

沿着上方的石壁往上攀爬，接下来的场景中玩家要沿着斜坡两旁的坑道迂回前进，路上的敌人全都用消声手枪解决即可。最上层除了机枪台之外，还有一个重型步兵之外还有一个敌人。躲开重型步兵后暗杀另外一个敌人，此时玩家应该就能看到走廊正对面的军官后，利用消声手枪解决即可。然后立即返回往重型步兵的背包来几枪使其爆炸，接着把机枪台的机枪拔下，解决掉来袭的两个重型步兵和超级士兵，最后还会有两个无人机，但在机枪的强大火力下不值一提。搭上升降机后还会有几个敌人，但只要蹲下不管即可，他们是攻击不到玩家的。

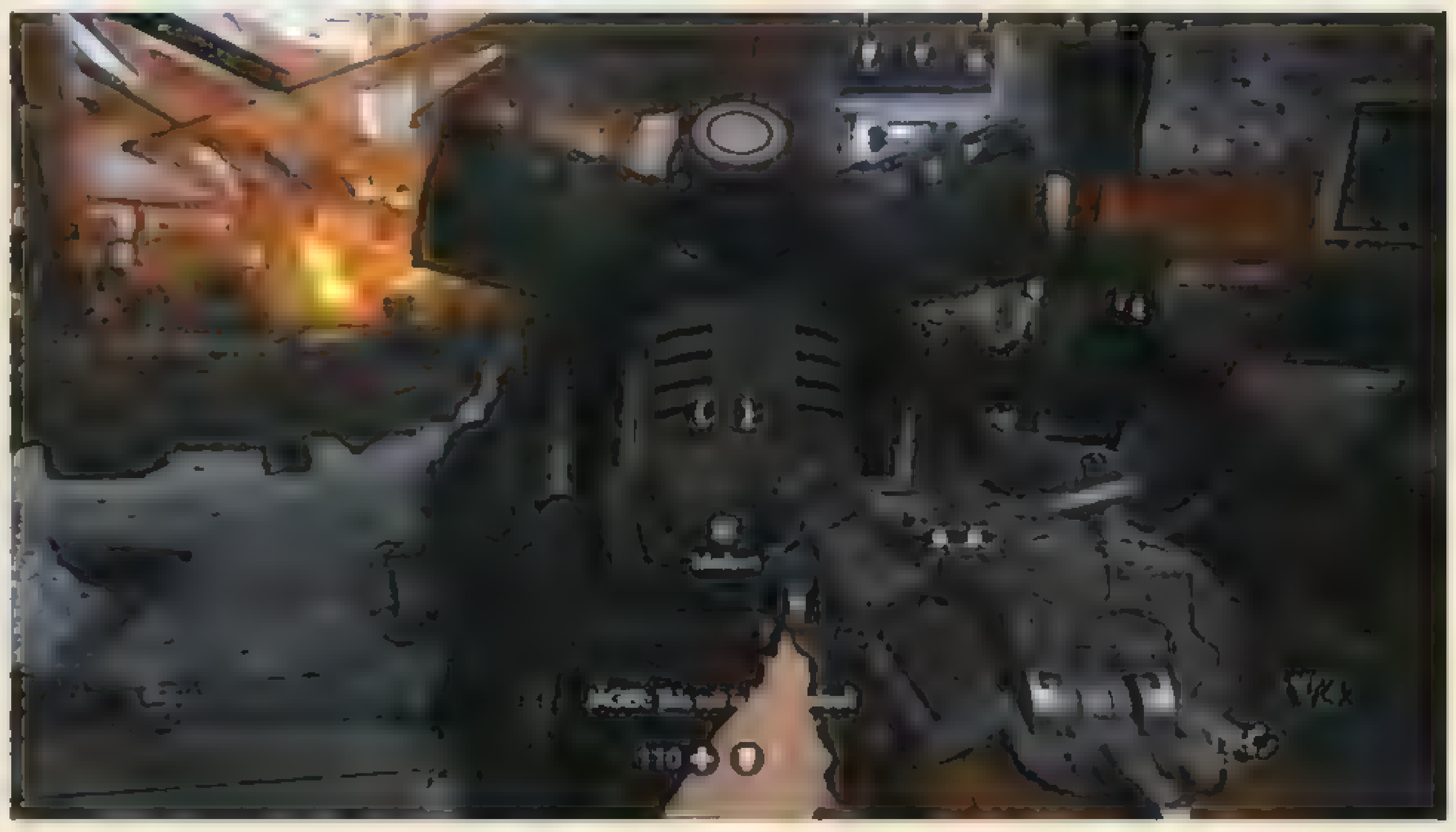
升降机停下之后玩家能在左上方发现一个洞口，钻进去后能找到金块（**金块 29**）。取得后继续前进就能看到大桥，爬上桥梁来到桥底。利用奔跑跳跃到对面的房间之后，能在房间里找到金块（**金块 30**）。打开房间后又是一场强制战斗，虽然第一个敌人可以暗杀掉，但无论如何敌人都是会发现玩家的。玩家需要快速突击到机枪台，然后利用机枪台就可以较为轻松地解决掉剩下的敌人和无人机。

跳下升降机槽后必须迅速地把打开通风口进入电梯，要不就会被压死。升降机一开门敌人立即就会包围上来，不要试图在电梯中死守，利用前方的掩体灵活调整位置可以较为安全地消灭来袭的敌人。全灭敌人后别忘了取得在电梯出口右前方的保险柜里的金块（**金块 31**）。

接下来会是一场恶战，玩家需要从游戏一开始的检查点一路杀出去，敌人数量众多且会从四面八方袭来。先用狙击枪把远方高台上的敌人解决掉，再利用四周的掩体慢慢把敌人清理掉。这里的敌人虽然很多，但补给也很多。利用水管打开检查点的门后，利用上层入口来到检查点上。迎面而来的是整整两卡车的敌人，先把无人机解决，然后利用掩体把敌人慢慢消灭。把前期敌人消灭后超级士兵出现，对付方法和之前一样，这里就不多说了。解决超级士兵后赶快捡补给，因为很快那条我们曾经在监狱中遇过的巨大机械犬会出现。对付它只要躲闪它的攻击后连续攻击即可，对自己血量有信心的玩家可以用刚才超级士兵掉落的机枪迅速解决它。接下来的敌人就简单多了，利用狙击枪远距离逐个解决就行。

恶战过后爬上左边的楼梯，通过缺口并使用水管砸开墙壁之后主角终于暂时地逃离了敌人的追击。接下来来到凯斯勒所在的酒馆，敲门进入房间会遇到安妮特（Annette）。此时先不要急着离开，顺着左边的楼梯上去，床铺上就是噩梦（**噩梦 5**），二楼的另外一边还有金块（**金块 32**）。接着跟着安妮特走就行，杀了这么多纳粹之后，主角终于遇到了凯斯勒。此时凯斯勒正在试图转移据点，看来这个据点被纳粹发现也只是迟早的事了。果不其然，过了一会安妮特就被破窗而进的猎狗袭击并受了伤。主角决定在这里拖延一下纳粹的脚步，让凯斯勒带着受伤的安妮特先离开这里。

在为凯斯勒打开地牢门之前，现在四周搜刮一下补给。顺便一提，此处也是解锁技能二级护甲（Armor upgrade II）的最佳地点。



TIPS 可能有些玩家对于本作突然间开始打丧尸有点疑惑，其实作为系列特色之一，超自然和黑科技其实都是系列密不可分的两部分，只是前作把超自然部分忽略了而已。

在这里的战斗中敌人会不停地翻窗进来，还会时不时扔一两个手雷进来。对自己有枪法有信心的玩家可以大胆地站在正中间，然后好像玩打地鼠游戏一样，哪个窗户有敌人想爬过来就往哪个窗户射击，遇到重型步兵就直接扔手雷秒杀掉。玩家也可以利用吧台作为掩体，但吧台很快就会被敌人打烂，所以必须频繁地更换掩体。敌人全部被消灭后先不要急着和凯斯勒汇合，先把补给捡一捡再说。

果不其然，事情不可以这么顺利，我们的老对手贾格尔是不会这么轻易放过主角的，毕竟主角是他的杀狗仇人。贾格尔的打法和超级士兵类似，不停攻击他的背包部分即可让他陷入硬直，此时走到他身前即可把他的装甲剥下来。如此反复三次即可结束战斗，利用吧台作为掩体和他绕圈可以较为轻松地解决他。然后在他爆炸之前赶紧离开即可。接下来的路就简单多了，跟着凯斯勒前进即可，上船前别忘了把桌上的**信件5**(Sophie's Letter)给拿了。

逃出狼堡，把狼堡二把手贾格尔杀掉，还和凯斯勒汇合了。主角那个破绽百出的计划暂时看起来进行得还算顺利。凯斯勒跟主角说道海尔加和文件现在的位置是在一个叫沃尔夫斯堡的城镇里。在船上主角也得知了凯斯勒和安妮特的过去，如此看来因这场战争而死的人真是太多了，而这些逝去的人使生者聚集在一起齐心协力与纳粹战斗。

沃尔夫斯堡

在去沃尔夫斯堡的路上，凯斯勒告诉主角，除了韦斯利之外，盟军还派了另外一个间谍协助主角，而那个间谍，则能帮助主角靠近海尔加并得到文件。找到间谍，找到海尔加，然后得到文件。又是一个听起来很简单的计划，怎么可能失败呢对不对?

到达沃尔夫斯堡后凯斯勒决定先和安妮特躲起来，让主角自己一个人去找那个间谍。此时玩家可以先在船坞那里补给一下。接下来的潜入部分依然不难，首先往前走把前方的敌人解决掉，前方二楼高台上就是本场景其中一个军官的所在地，他所在地附近还有一个金块别忘了拿（**金块33**）。然后原路返回到场景起点，往右看能看到一个巡逻的敌人。解决他后跳下水游去对面，上岸后往前前进一会就能看到第二个军官。军官都解决后剩余的敌人就好办多了，暗杀还是明杀就看玩家喜好了。

全灭敌人后继续前进，顺着楼梯往上走前先把右边水底下的金块给拿了（**金块34**）。上去后是一个类似阁楼的场景，其中还有数个零散的敌人，这里无论是用消声手枪暗杀还是直接硬干都不难。解决敌人后先不要急

着离开，阁楼入口右边的小房间里有金块（**金块35**），而阁楼的尽头（那里还有一个敌军狙击手）的横梁上则有本场景的另一个金块（**金块36**）。

接下来的场景难度颇大，因为场景中有两个超级士兵不停在巡逻。首先从开始的地点往右走，远远地就能看到一个军官在对面的平台上巡逻。玩家可以利用消声手枪从远处瞄准，瞄到大概的位置后微调，待到准星变红后射击即可。解决第一个军官后返回开始点，下楼梯后小心躲开超级士兵的巡逻路线，第二个军官在最左边的走廊上，将其解决后在利用走廊为掩体慢慢地把场景中剩余的敌人解决即可。全灭敌人后爬上中间的塔楼，二层可以获得金块（**金块37**）。

然后一路前进，中途还会遇到一个醉汉。继续往前走先往左转能找到噩梦（**噩梦6**）。继续前进并敲门后终于和间谍取得联系，间谍示意主角从另外入口进入会比较好。从门旁边的石块下取得钥匙并打开敌人，前方巷子的尽头里有金块（**金块38**），然后就可以去和间谍汇合了。主角这才发现第二个间谍原来是老朋友皮帕（Pippa），一段寒暄后皮帕告诉主角海尔加是个爱酒之人，而她现在就在镇上的酒馆里。她示意主角可以假装成服务员混进酒馆，前提是主角得把武器都交给她保管，最重要的一点是，首先主角先穿件上衣，赤裸着上身四处走动真是太显眼了。在皮帕的房间里可以找到**信件6** (Wesley's Letter)，信件右边的锅炉旁边可以找到金块（**金块39**）。

接下来的流程就简单多了，从井里爬出来后先把场景中的两条猎狗给解决掉，先不要急着进酒馆，在酒馆左边可以找到金块（**金块40**）。然后走进酒馆，把围巾和酒给拿上，一路走上二楼海尔加的房间，在把酒递给海尔加之前别忘了床旁边的**信件7**(Schreiner's Letter)。然后和海尔加对话，再按照屏幕提示操作，本章就告一段落了。

事实再一次证明了主角可能是一个无所不能的士兵，但绝对不是一个合格的间谍。拿到文件正欲离开的布拉斯科维奇被海尔加叫住，完全不懂德语的主角只能支吾不清地应答着海尔加的问话。果不其然，海尔加早已识穿主角的真实身份，春风得意的海尔加还跟主角说了自己的计划，她打算找到那个曾经被奥托一世封锁在矿坑中的武器，然后利用它来帮助自己在军队中飞黄腾达，然而身旁的监察官施赖纳（Schreiner）却觉得这个计划是个无稽之谈。正当海尔加想查问主角时，海尔加的手下告诉她矿坑已被炸开，而某些不知名的东西被泄露了出来。此时沃尔夫斯堡也发生了强烈的地震，主角趁乱挣脱了施赖纳的控制，却被随后震落的房顶给击晕了……

残骸

待主角醒来后，海尔加和施赖纳早已不见了身影。德军和沃尔夫斯堡的居民不知为何变成了只会杀戮的丧尸，整个沃尔夫斯堡顿时变成了人间地狱。而这一切大概是个海尔加炸开矿坑是分不开的了，然而即使状况发生了如此出乎意料的变化，布拉斯科维奇要做的事还是不变的：找到海尔加，然后找到文件。

本作进行到现在，游戏无论是节奏还是风格都变了一个样。一开始玩家只有一根水管防身，砸开墙壁后一路前进，中途不要忘了拿点医疗包和护甲回复一下。不久玩家会遇到一个坑洞，先不要跳进去，在洞旁有一个金块（**金块41**）。跳下后会第一次遇到变异成丧尸的敌人，现在的话玩家也只能用水管进行攻击。除了一般只会近身攻击的丧尸之外，之后玩家还会遇到丧尸狗和持枪丧尸，但对付方法都是一样的，近身用霰弹枪或者远程爆头，由于其数量众多，爆炸武器也是个不错的选择。

解决掉第一个丧尸之后往下走，在左边的火炉后能找到金块（**金块42**）。此处玩家还可以顺便刷一下技能“硬化皮肤”（Tough

skin）的达成条件，利用水管多敲爆丧尸的头即可。然后一路前进即可，小心丧尸犬的攻击即可。在必经之路上一个较大的房间的床底可以找到金块（金块 43）。

一路前进，当看到皮帕被杀后，首先先取回自己的武器，然后就彻底让老朋友安息吧。顺着丧尸出现的路一路前进即可，玩家现在有枪在身，丧尸什么的对玩家造成不了什么威胁。一路返回到上一章一开始的船坞，发现凯斯勒和安妮特早已不知所踪。把船拉出来后发生剧情，玩家能获得新武器“短猎枪”（Saw-off shotgun），此武器近身威力极高但弹夹只有两发，不是很实用但鉴于今后的一段时间内玩家能获得的弹药种类只有它才能用，玩家还是将就用一下吧。离开船坞前别忘了把船上的**信件 8** 给拿了（Katrin's Letter）。

此处的敌人挺多的，配合新武器的高威力可以轻易造成连杀，玩家不妨利用这点来达成技能“HP 提升 III”（Health upgrade III）的解锁条件。

在船坞出口往右转的对岸有金块（金块 44），此处其实就是上一章第一段潜入部分的场景。继续前进，经被破坏掉的铁门游到对岸后能在木桥前找到金块（金块 45），再往前走一会在左边能找到噩梦（噩梦 7）。

继续前进后能看到远处有一段能攀爬的墙壁。先不要管它，往右看，对面的栈桥上能找到另一个金块（金块 46）。爬上墙壁后玩家会遇到本作惟一一个抉择，玩家可以选择往左走，拯救安妮特，或者往右走，拯救凯斯勒。无论玩家选择哪个，最后都会导致另一人的死亡，拯救两人分别对应一个奖杯/成就。不过在作抉择之前，先把左边走廊和右边房间的金块给都拿了。（金块 47 和金块 48）

拯救安妮特的话玩家需要在大浴场中同时和德军与丧尸进行混战，值得注意的是，某些被杀死的德军（除了近身暗杀或者用手雷杀死之外）是会变成丧尸的，即使是用消声手枪爆头也不能避免，这点在今后的流程中必须注意。接着就是走到尽头拯救安妮特，再到对面把变异的凯斯勒杀死后开门便可完成本章。

拯救凯斯勒更加简单，车间中的战斗和大浴场类似，不过玩家可以直接不管敌人，从左边的小走廊迅速离开该场景即可。最后的流程和拯救安妮特部分一样，只不过最后要杀的是变异版安妮特而已。

旧城区

就为了这么一份文件而牺牲的人真是太多了，首先是韦斯利，然后是皮帕，再到最后甚至连原来与战争无缘的人都被牵涉进去。沃尔夫斯堡已经变成了人间地狱，无论是为了阻止这场悲剧还是为了完成任务，布拉斯科维奇都需要找到海尔加。而旧教堂正是此行的最终目的地，是时候结束这场闹剧了。

本章的流程很短，如果无视收集的话大概连十分钟也不需要就能完成本章。玩家需要搭上建筑用机器人来清除沿途的障碍。机器人的操作很简单，L2（LT）和 R2（RT）分别对应左右手攻击，两个按键同时按就是双手捶地。有丧尸爬上机器人的话就按△（Y）键拔出武器就可将其击毙。

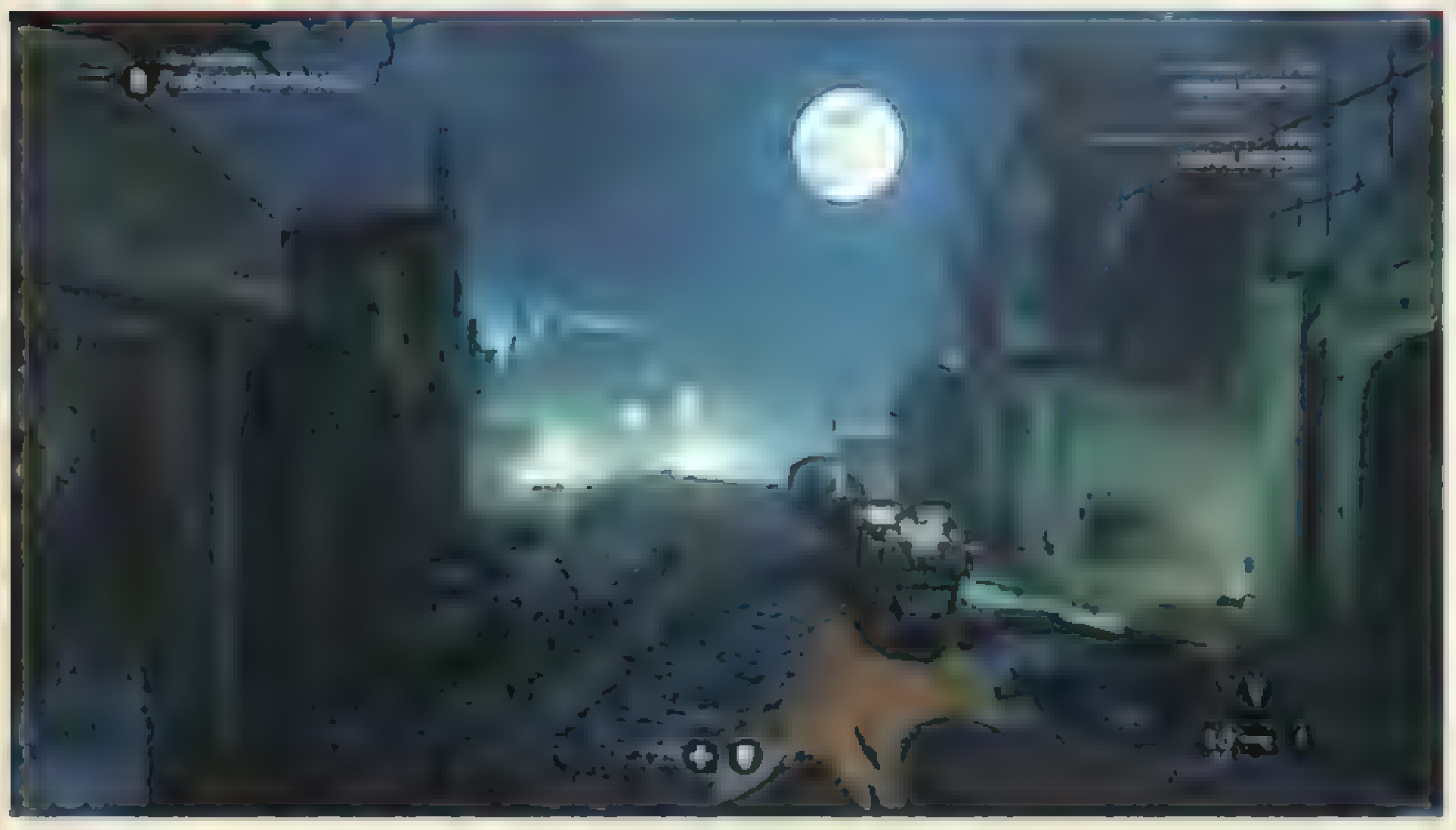
破坏掉第一个木门之后，用枪打断铁索即可放下木桥。此时先不要急着前进，护城河中能找到金块（金块 49）。之后的区域丧尸的数量是会不断刷新的，玩家的目标是拉下木门左边房间的把手，然后利用机器人破坏木门即可离开这个区域。

本区域收集颇多，砸开木门后在左边跳，砸开尽头的木箱后能发现金块（金块 50）然后原路返回木门处，往前走到尽头往右跳下水中，利用浮桶跳跃到木台上，木台上有金块可以收集（金块 51）。拿到上一个金块后，游泳进入左后方的桥洞里，上岸后能在床上找到噩梦（噩梦 8）。继续往前游回到刚才跳水的地方，这回往左走，把手对面的有一间屋子（正常的话这里还会有几个德军在与丧尸战斗），屋子前有金块可以收集（金块 52），屋子里还有一个也别忘了（金块 53）。把手旁的桌子上有**信件 9**（Helmut's Letter），附近还有本区域的最后一个金块（金块 54），把手。以上收集全部收集完就可以离开这个区域了。

下一个区域，玩家首先要离开机器人到左边的屋子里取得钥匙，房间里还有金块可以收集（金块 55），然后打开铁门进到下一个区域。在这个区域玩家的目的就是穿过丧尸群，然后从区域的右边出发，走一个“U 形”路线回到铁门的另一边，拉下把手把大铁门打开，最后驾驶机器人把木门砸开。沿途的敌人是无限的，中途玩家能获得一把机枪，使用得当能让这段路程轻松不少。在右边的路一路前进之时，别忘了木门前的右边还有一个金块可以收集（金块 56）。

利用机器人砸开木门后，玩家的目的地终于近在眼前了，离海尔加也越来越近了。

挖掘现场

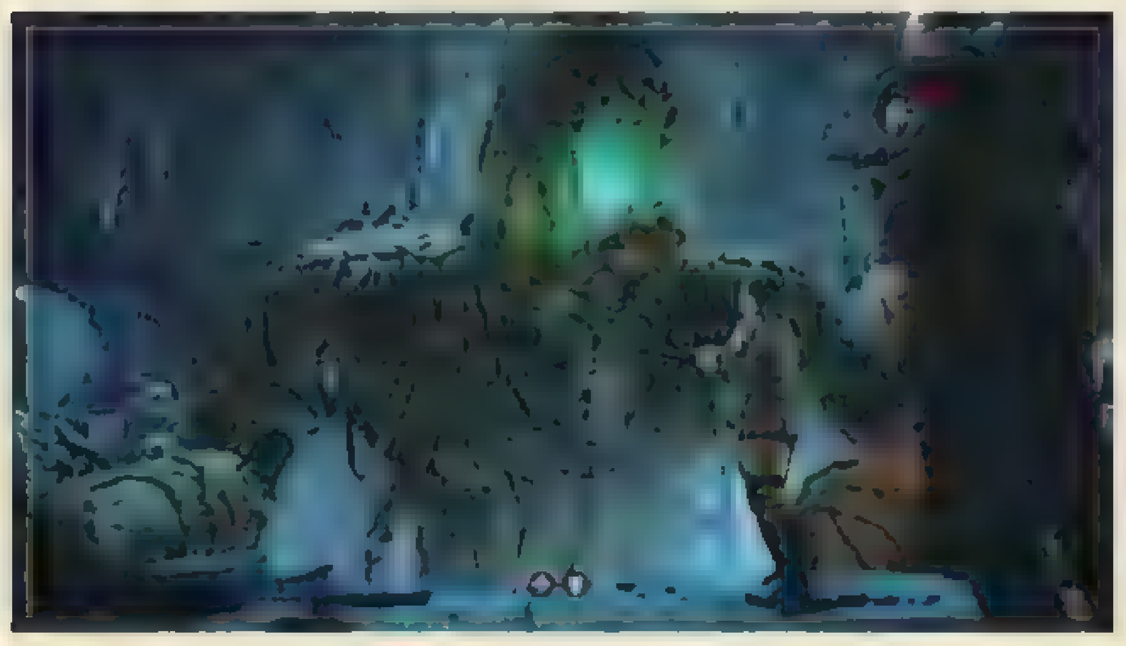


接下来的潜行场景玩家需要注意的是除非万不得已，要不然不要随便像以前那样用消声手枪杀敌（军官还是可以的），因为如果死去的敌人变成丧尸的话是会强制拉响警报的。接下来的场景军官一个在前方的瞭望塔上，远距离用消声手枪干掉即可，另一个在瞭望塔旁边的办公室里。从左边的小路走过去就可以轻松到达办公室并把军官解决掉，剩下的敌人就可以随便打了。

办公室里有**信件10**（King Otto's Letter）。办公室附边有一个被砸开的洞，跳进去后能找到金块（**金块58**）。该场景有一座木桥，通过后钻进墙上的破洞，破洞对面的区域还有很多敌人，全部解决后在这区域尽头的房间里能找到金块（**金块57**）。全部获得后就可以撬开铁门进入矿坑里了。

下去后迎面走来一个超级士兵，待他走远再继续前进。右边的铁柜里有金块（**金块59**）。然后进入左边的门，一路往前走。待到通道外的敌人走进来后再暗杀掉。出通道后往右走上楼梯，面前的敌人必须近身暗杀掉，否则他会变成丧尸。再往前走几步就是本区域惟一的军官了，解决掉即可，桌上的金块别忘了拿（**金块60**）。剩余的敌人轻松解决即可。

继续前进后能发现左侧有一扇漏电的铁门，先不要管它。继续前进进入到左边的洞里，潜水来到另一侧后在水底有金块（**金块62**）。撬开铁门后继续前进，玩家会遇到三个背对着玩家的敌人，此时的他们正在攻击着下方的丧尸，轻松近身暗杀掉他们即可。左侧的房间里有金块（**金块61**），拿到这个金块后转身跳下身后的洞里，一路回到刚才的场景里，这里能找到最后一个噩梦关卡（**噩梦9**）。



回到刚才遇到三个敌人的房间，往右一路前进即可，利用霰弹枪开路会简单不少。直到走到一个往下的断梯处，仔细观察对面的断梯上放着一个金块（**金块63**），加速跑跳过去即可拿到。

接下来的流程就简单多了，跳下水后一路前进便能来到一个类似于祭坛的房间里。按下开关后玩家只需要等待前方的石门打开即可，在石门打开之前敌人会源源不断地出现。子弹充裕的玩家可以站在石门前利用霰弹枪把靠近的敌人逐个消灭，子弹用完可以换成双持突击步枪进行攻击，错开双枪的射击时机可以让玩家长时间处于火力输出的状态从而让敌人不能近身。石门打开后立即离开，打开尽头的石门前左边的最后一个金块给拿了（**金块64**）。补给一下，打开石门后便是本作的最终BOSS战了。

一进房间主角就被海尔加捉住。在主角面前，海尔加成功地召唤出了那个曾经被奥托一世封印住的怪物。春风得意的她试图控制这个怪物，然而这怪物被封印住不是没原因的。果不其然，不到一会这个怪物就失去了控制并攻击海尔加，施赖纳也随即被怪物杀死。主角趁乱解开了束缚，而现在看来能阻止这个怪物的也只有主角了，一场恶战在所难免。

最终BOSS的攻击主要有三种：双手轮流攻击、左右手横扫和双手捶地。战斗的场景分为两层，德军会不停从二层出现并攻击玩家。击杀他们会使他们变成丧尸，所以击杀人类敌人的时候别忘了补枪。相对于二层，一层的地形更利于玩家防守和攻击BOSS。BOSS的弱点位于其发青光的口部，连续攻击其弱点即可。但由于它的头部经常摇摆不定，所以很难有效命中。不过只要耐心躲闪BOSS的攻击，不到一会BOSS就会停下并开始发呆，此时便是攻击的最好时机。如此反复就可以把这个BOSS解决。解决BOSS后来到奄奄一息的海尔加前把文件拿到手后，本作也就此告一段落。

尾声

与海尔加的战斗正式告一段落，盟军也通过布拉斯科维奇获得的文件得知了死亡头领的所在地。在被老战友弗格斯（Fergus）从矿坑中救出之后，布拉斯科维奇又再一次地踏上了与纳粹战斗的路上。只是在经历过这么多战斗和死亡之后，主角不免觉得身心俱疲。在去往死亡首领所在地的途中，布拉斯科维奇隐隐觉得，接下来这场和死亡首领的战斗，很可能是他的最后一战了。

技能解锁

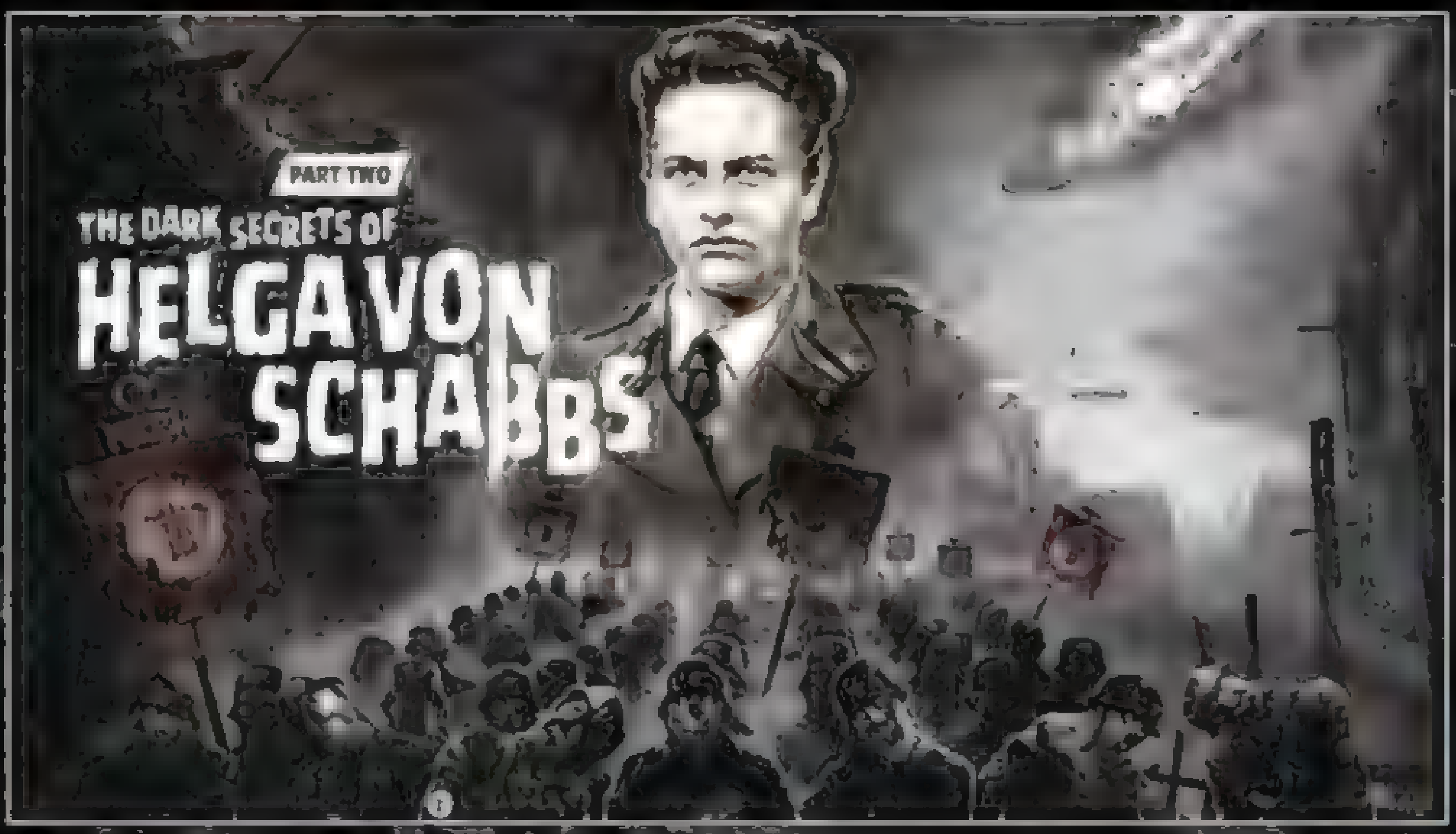
编号	技能名称	效果	解锁条件
1	鹰眼（Eagle Eye	显示地图上全部收集品	暗杀20名军官
2	连击装弹（Reload mash）	连打按键提高装弹速度	用弹夹最后一发子弹击杀20名敌人
3	携带重机枪（Carry Heavy machineguns）	可以将重机枪纳入武器轮	用机枪击杀200名敌人
4	快速转身（Quick turn）	快速转身并自动瞄准附近敌人	掩体后击杀50名敌人
5	散弹枪弹夹+（Schockhammer clip+）	增加散弹枪弹夹容量6	用散弹枪击杀50名敌人
6	狙击枪弹夹+（Bombenschuss clip+）	增加狙击枪弹夹容量5	用狙击枪击杀50名敌人
7	弹药升级（Ammunition upgrade）	增加弹药拾取量20%	双持击杀100名敌人
8	手雷腰带（Grenade belt）	增加两个手雷携带量	用一颗手雷炸死3名敌人
9	一级护甲（Armor upgrade I）	使护甲可以超额充能	收集100个头盔
10	二级护甲（Armor upgrade II）	增加25点护甲上限	使临时护甲值超过200
11	手枪弹夹+（Kampfpistole+）	增加手枪弹夹容量3	用手枪击杀50名敌人

编号	技能名称	效果	解锁条件
12	硬化皮肤（Tough Skin）	降低收到的近战伤害	10次水管爆头
13	HP提升I（Health upgrade I）	增加30%生命恢复速度	使临时生命值超过200
14	HP提升II（Health upgrade II）	增加5点生命恢复上限	使临时生命值超过250
15	HP提升III（Health upgrade III）	增加25点最大生命值上限	在生命值超出上限的情况下连续击杀5个敌人
16	吸血鬼（Vampire）	近身击杀敌人后能获得体力回复	近身暗杀25名敌人

注：每次玩家选择 New Game 时都会把所有技能解锁初始化。

奖杯与成就列表

奖杯类型	成就点数	名称	说明
白金	20	The Old Blood master	收集所有成就/奖杯
铜杯	20	Undercover	潜入狼堡
铜杯	20	Freedom	逃出狼堡
银杯	20	Revenge	完成第一部分
铜杯	20	Kessler saved	选择拯救Kessler
铜杯	20	Annette saved	选择拯救Annette
银杯	20	Hero	任意难度完成游戏
银杯	20	Super hero	以I AM DEATH INCARNATE!或更高难度完成游戏
银杯	20	Uber hero	以Uber难度完成游戏
金杯	20	Die, Grorsse, die!	完成所有噩梦关卡
铜杯	20	German AlPS nightmare	完成序章噩梦
铜杯	20	Prison nightmare	完成第一章噩梦
铜杯	20	Docks nightmare	完成第二章噩梦
铜杯	20	Wolfenstein Keep nightmare	完成第三章噩梦
铜杯	20	Escape! nightmare	完成第四章噩梦
铜杯	20	Wulfburg nightmare	完成第五章噩梦
铜杯	20	Ruins nightmare	完成第六章噩梦
铜杯	20	Old town nightmare	完成第七章噩梦
银杯	20	Guten tag!	完成最终章噩梦
铜杯	20	Research centre combat master	以金牌评价完成Research centre
铜杯	20	Prison docks combat master	以金牌评价完成Prison docks挑战关卡
铜杯	20	Keep foyer combat master	以金牌评价完成Keep foyer挑战关卡
铜杯	20	Cable car platform combat master	以金牌评价完成Cable car platform挑战关卡
铜杯	20	Caves combat master	以金牌评价完成Caves挑战关卡
铜杯	20	Paderborn bridge combat master	以金牌评价完成Paderborn bridge挑战关卡
铜杯	20	Wulfburg square combat master	以金牌评价完成Wulfburg square挑战关卡



奖杯类型	成就点数	名称	说明
铜杯	20	Workshop combat master	以金牌评价完成Workshop挑战关卡
铜杯	20	Bathhouse combat master	以金牌评价完成Bathhouse挑战关卡
铜杯	20	Graveyard combat master	以金牌评价完成Graveyard挑战关卡
铜杯	20	Paperboy	收集5封信件
金杯	20	Postman	收集所有信件
铜杯	20	All that glitters	收集8个金块
铜杯	20	Glittering gold	收集16个金块
铜杯	20	The ecstasy of gold	收集32个金块
金杯	20	Gold master	收集64个金块
铜杯	20	Eagle Eye	解锁1号技能
铜杯	20	Reload mash	解锁2号技能
铜杯	20	Carry heavy machinegun	解锁3号技能
铜杯	20	Quick turn	解锁4号技能
铜杯	20	Schockhammer clip upgrade	解锁5号技能
铜杯	20	Bombenschuss clip upgrade	解锁6号技能
铜杯	20	Ammunition upgrade	解锁7号技能
铜杯	20	Grenade belt	解锁8号技能
铜杯	20	Armor upgrade I	解锁9号技能
铜杯	20	Armor upgrade II	解锁10号技能
铜杯	20	Kampfpistole ammo storage upgrade	解锁11号技能
铜杯	20	Tough Skin	解锁12号技能
铜杯	20	Health upgrade I	解锁13号技能
铜杯	20	Health upgrade II	解锁14号技能
铜杯	20	Health upgrade III	解锁15号技能
铜杯	20	Vampire	解锁16号技能

白金/全成就路线

相对于白金/全成就难度较低的上一作，本作的难度明显升高了不少。路线基本和前作类似，有自己身手有信心的玩家可以直接一周目最高难度开始游戏并按照上文流程攻略把收集全部完成。通关后通过调低难度和选择章节把技能部分的奖杯/成就给补完。白金/全成就的难度主要集中在挑战关卡部分，关于这部分并无什么窍门。因为金牌评价得起码是I AM DEATH INCARNATE! 难度才能获得，利用地形较快地消灭敌人能获得较高的分数，然而连杀的分数奖励并没有想象中的那么多。相比之下，在关卡中生存才是最重要的，而且时间也不是评价标准之一，所以推荐玩家以生存为第一要务慢慢把敌人消灭完成关卡即可。

异度之刃X	Nintendo	角色扮演
Wii U Xenoblade X 2015年4月29日 售价为7700日元	本地1人　在线1~32人	日版 对应年龄　15岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

《异度之刃X》提出了日式RPG实现开放世界的一种方案，以探索神秘星球"米拉"为轴，在较短的主线故事流程之外平行地穿插着数量众多的角色任务。如果没有玩过前作，那么游戏的上手难度会较高，在系统方面的许多细节也需要从NPC口中打听。因此本期攻略将对系统要点进行说明，并提供主线攻略指引，帮助各位Blade新成员顺利探索这颗美丽而险恶的星球。

文 初心者　美编 心の永恒

基础篇

按键操作

玩家可以使用GamePad和Wii U RPO手柄操作，其中GamePad会显示区域地图，必不可少。需要切换电视画面到下屏时，只要点住GamePad屏幕即可。由于本作有着人形态和机甲形态（车辆/飞行）以的战斗和普通场合下的社交系统，加上GamePad的界面等各种情况，基本操作就已经相当复杂，甚至还有一些隐藏得比较深的操作没有在游戏中明显说明。因此在入手机甲后不妨再查阅一下这里的基本操作。

按键	人形态	机甲形态	其他操作
左摇杆	移动		–
右摇杆	取消自动镜头		–
十字键	选择战技		–
A键	拔刀战斗/使用战技/复活队友		确定/对话/调查场景
B键	纳刀；灵魂挑战		取消
X键	切换近战/远程武器		装备子菜单/强化技能
Y键	搭乘机甲	离开机甲	调整技能位置；卸下技能；列表过滤
L键	自动镜头（此时镜头会自动瞄准目标）		–
按住L键	–	–	保留Blade报告窗口
按住L键+A键	–	–	推荐Blade报告
按住L键+Y键	–	–	临时屏蔽Blade报告
按住B键+X键	–	–	将报告者加入黑名单

按键	人形态	机甲形态	其他操作
按住L键+右摇杆	手动调节镜头		–
R键	选择距离最近的攻击目标		–
按住R键+L键	–	–	查看小队任务详情
按住R键+B键	自动移动		–
按住R键+X键	使用导航球		–
按住R键+Y/A键	左右切换攻击目标		–
按住R键+←键	队友发动超频装置（攻击时）	队友搭乘（自己未登陆机甲时）	–
按住R键+→键	队友保留TP（攻击时）	队友落地（自己未登陆机甲时）	–
按住R键+↑键	队友集中攻击（攻击时）	–	高空侦查
按住R键+↓键	队友移动到自己身边（攻击时）	–	小地图缩放
START键	开关主菜单；开关战斗菜单（X键切换项目、ZR/ZL键切换队友）		跳过剧情
按下左摇杆	切换冲刺/走路	切换车辆形态；飞行时冲刺	–
按下右摇杆	锁定/解锁攻击部位		–
ZR键（长按/短按）	高跳/低跳	跳跃/起飞上升	切换角色/装备/技能项目
ZL键	–	倒车/下降落地	切换角色/装备/技能项目
ZR键+ZL键	–	直接降落到地面	–
按住ZR键+ZL键	–	捕捉敌人	–

© 2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

界面说明

游戏的界面的信息量也是非常大，下面以战斗画面的典型情形逐一说明，其中部分要素是在拿到机甲后才会显示的。在联网时还会有Miiverse联动弹窗，相关操作请参照上文表格。

◆队伍情报（1）

显示四人队伍的信息，头像左边为机甲的燃料剩余量。蓝条为角色/机甲血量，绿条为TP/GP值，有登录机甲的角色，绿条上显示机器人图标。右边分布显示基本等级和职业等级，以及当前经验值。当角色未搭乘机甲时，还会显示防御力加成。最右边显示的是增益（蓝色）和减益（红色）效果。

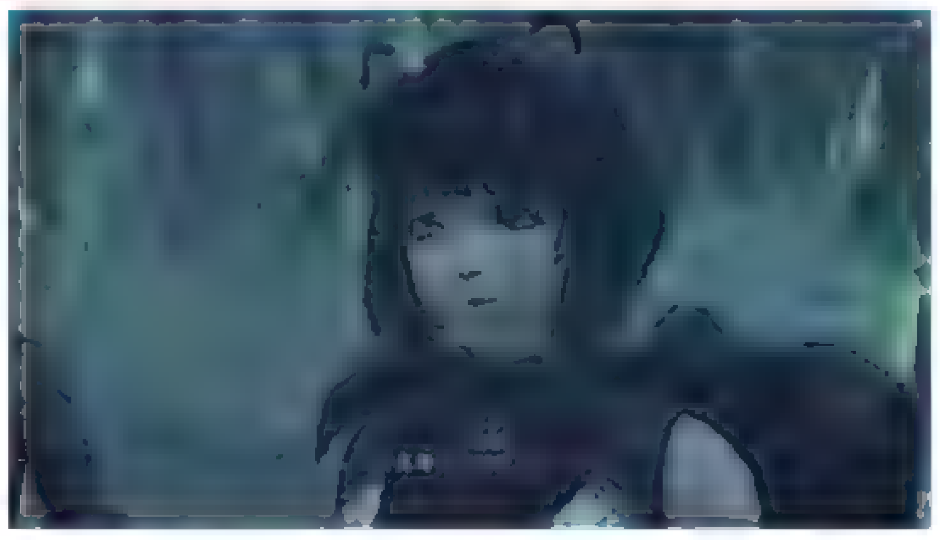
◆目标情报（2）

敌人头上显示的红色符号代表了遇敌条件：眼睛表示视觉触发，在路过其正面时会被发现；闪电表示听觉触发，距离太近时即使是绕到背后也会遇敌。图标外围有圆圈的，表示敌人会成群袭击，比如在拉怪时如果它路过其他也有圆圈的怪，就会蜂拥而上。被触发的敌人，其头上的等级周围会以红色底标识出来。此外，在敌人身上的血条上方还会显示敌人将要使用的招式和属性。

颜色与敌人等级/区域危险度：敌人的等级以颜色区分，而地图上的大致危险程度也是遵循同样的关系，因此记住这些颜色和危险度的顺序是探索时的首要任务。其关系按照以下顺序排列：白色→紫色→蓝色→绿色→黄色→橙色→红色（超危险）。除此之外，在敌人名字底下有紫黑色的就是“Overed”，即精英怪，不能单纯以等级来判断其实力。

普通NPC/敌人目标头上还会以感叹号或者笑脸显示任务情报。在一般场景中，白色感叹号表示主动对话，有时也会接到任务（比如羁绊对话），红色感叹号表示可以接取普通任务，绿色感叹号表示是当前任务达成条件中含有的目标。在NLA中，NPC头上的笑脸是路过就会自动触发的对话：绿色笑脸是普通的对话，黄色笑脸与区域任务相关，触发之后会变成蓝色。

◆地理情报（3）



迷你地图中的红点是敌人位置，白点是NPC以及其他玩家的虚拟角色，蓝点是机甲待机的位置。黄点是宝箱，黄色箭头/区域是当前跟踪的任务目的地，由于地图有高低差，在颜色高亮的时候才是目的地或者宝箱正确的海拔高度，注意机甲和人形之间的高度差也会影响到高亮的状态。时钟图标是休息点（包括红色的凳子和BC，即营地），调查可以调节时间。游戏中的分钟基本对应现实中的秒钟，任务说明中有部分会提到特定的时间，请参考下表进行调整。

时间	英文显示	日文显示
0:00–04:00	midnight	深夜
05:00–06:00	early morning	早朝
07:00–11:00	morning	朝
12:00–16:00	daytime	昼
17:00–18:00	evening	夕方
19:00–23:00	night	夜

迷你地图上方显示了当前所在位置，上方为大的地域（Zone），下方为小的区域（Area）。右边显示了当前天气状况和时间。天气会带来各种增减益和特殊效果，时间跟任务NPC的出现和怪物的分布有关。通常夜晚的怪物会比较凶猛，但也有特定时间睡大觉而没有什么威胁的怪物。怪物的具体活动时间可以在敌人图鉴中查看。

地区种类	说明	探索奖励
ゾーン（zone）	大陆级别的广阔地域	无
ランドマーク（landmark）	世界各处的地标，可以瞬移到达	基本经验值和BP
エリア（area）	地域中包含的小区块	基本经验值
秘境・绝景	隐藏的地点，可以增加收益	较多基本经验值
ベースキャンプ（*BC）	Blade队员的屯驻地，以“某区域BC”表示	BP
フロンティアネットスポット（Frontier Network Spot）	FNS，设置数据探针的位置，即“第000区FNスポット”，以橙色光柱显示。设置探针后可以瞬移到达	基本经验值和BP

◆目标情报（4/5/6/7）

4：显示了当前控制角色的HP和TP/GP，以及灵魂阶段（Soul Stage），具体请参照“灵魂之声”系统。

5：战技（Arts）面板。中间为普通攻击（拔刀），两边分别有4个战技，十字键选择，A键施展。战技面板下方以图标显示了战技对应的武器种类，其旁边还有一个小图标显示超频装置发动时的特效。战技图标外面一圈是多重冷却的读条，二重冷却为绿色，三重冷却为白色；当灵魂之声可以发动时，战技图标外围会闪烁对应的颜色；当战技无法使用时，会显示禁止符号。

6：站位及当前武器。站位以“方位/高度”显示相对于敌人，玩家当前的位置，有FRONT/SIDE/BACK，以及LOW/MIDDLE/HIGH，分别对应“前面/侧面/背面”的方位，以及“低/中/高”的高度。站位同时也会显示玩家是否进入了敌人的攻击范围，以红色发光表示，同时会听到警报声。如果玩家站位超出当前武器的有效攻击范围，这里会显示一个叉。

7：战斗菜单。打开后可以向队友下指令，部分指令也可以通过快捷键组合直接发出。X键选择命令队友、使用道具（燃料等）或者是紧急脱出（15秒后逃跑到FNS的位置）。ZL/ZR键可以个别地给队友下指令。

队友指令	说明
各自判断	由AI判断战斗行动
集中攻击	可以集中破坏部位
格斗战技	优先使用格斗战技
射击战技	优先使用射击战技
保留TP	减少TP消耗
自己捕捉	由玩家的机甲进行捕捉
搭乘机甲	队友搭乘机甲
从机甲降落	队友从机甲降落
集合	全员移动到玩家身边
开始超频	队友发动超频装置

◆其他情报（8/9）

8. 部门（union）支援：显示了玩家所属部门，当获得 Blade 点数的时候，图标上就会出现点数。在联网时，这里会显示所有部门的图标，并圈出了获得的部门增益。

Doll Fuel：机甲燃料剩余量。

9. 任务追踪：可以追踪一个任务，在任务界面设置想要导航的任务，然后迷你地图和导航球就会以该任务为准。注意部分任务要求列表中的目标“全部（全て）”完成，或者只需要完成“其中一个（いずれ）”，而且有些任务即便设置了追踪，也不会提供导航，需要自己探索。

主菜单说明

◆状态栏

非战斗状态下按 START 键打开主菜单，可以看到 1 的天气和战斗探针效果，2 的部门和三种等级及其经验值，以及 3 的资源情况。

三种等级：自上而下分别是基础等级（Inner）、职业等级（Class）和 Blade 等级。这些等级在探索的过程中都会自然获得经验值。基础等级和角色基本能力值挂钩，也是装备、机甲和任务的门槛。职业等级对应武器和技能系统。Blade 等级和探索程度相关，基本上玩家的任何探索行动都离不开该等级，Blade 等级升级后还可以在家里的终端设置更多的装饰物。

所持ミラニウム：当前持有的“米拉元素”量 / 最大可持有量。米拉元素是游戏中的重要资源，具体请查看“开拓网络”部分。

報酬チケット：报酬票。联网时获得的报酬，用来进入在线任务以及换取素材。

Field Skill Level：探索技能等级，分别是“机械学、生物学和异星人”技能，该等级最高 5 级，和 Blade 等级相关。通过探索场景等行动，就可以获得 Blade 经验值；通过提升 Blade 等级，可以获得选择其中一种探索技能来升级的机会。场景中的探针和宝箱都有各自的探索技能等级需求，因此只有升级 Blade 等级和探索技能，才可以打开场景中的高级宝箱，而开启 FNS 也有机械学的需求。因此一般可以优先选择机械学（メカニカル）来升级，然后是异星人，再之后才是生物学。

Guest Characters：客串角色。萌物以及支线 NPC，基本可以无视。

所持金：当前拥有的金钱。在前期可以说基本没有需要用大钱的地方，但是到了后期高等级的机甲会让人一夜败家。关于资源获取，具体请参照“开拓网络”部分。

主菜单

主菜单	子菜单	说明
角色	概览	快速查看角色各项配置
	人物装备	在选择部位时按X键可设置时装、最强装备等
	机甲装备	在选择部位时，左右列对应面板两边的战技
	战技	从列表中选择每个角色的主动技能，按X键投入BP强化。绿色的武器名代表使用了满级职业的武器
	技能	从列表中选择每个角色的被动技能，按X键投入BP强化
	职业切换	从16个职业中选择当前要练的职业，按X键切换主动和被动技能说明
	灵魂之声设定	设定玩家的灵魂之声，NPC只能查看不能修改
	更换队员	调整队伍内外的成员，将角色放到领队的第一格，可以直接控制NPC
	返回机甲	传送到机甲待机的位置
任务	红色	主线故事任务，不能与羁绊任务同时进行
	黄色	羁绊任务，不能与主线任务同时进行
	蓝色	简单任务，完成后当场自动交任务并获取报酬
	绿色	普通任务，需要跟NPC对话交接任务
关系网图	–	查看主要角色的简介、玩家与角色之间的羁绊值
列表	道具列表	查看装备和道具，可以直接出售
	情报列表	从有黄色笑脸的NPC处获取的区划地图情报
	成就列表	游戏成就
	敌人图鉴	浏览敌人的信息，包括栖息的大陆、出没时间等，打过的敌人会有具体的掉落素材信息
	收集百科	用收集到的物品填充图鉴，有星号的可以换成BP，每种需要1个
社交	成员列表	显示当前小队成员
	小队选择	选择其他小队，和游戏开始时一样，可以从单人向、多人向和朋友列表中选择小队来加入
	排名	各种成就的排名
	标语	修改在其他玩家看到自己的虚拟角色时显示的对白，其中第二条是隐藏的，请参考系统“角色”部分
存档	–	游戏没有自动存档，且只有一个存档栏位，开启新游戏将覆盖存档
设置	–	对镜头、系统、界面、社交进行设定
说明书	–	和游戏说明书一致

系统篇

区划任务

区划（Segment）是本作探索系统的核心，在 GamePad 点击右上角的按钮即可切换到区划模式，该模式下可以点击橙色按钮直接瞬移。包括据点 NLA，五块大陆上都分布了大片六边形的区划地图。每一个六边形格子里面都安排了一个 FNS，或者是一个任务。通过完成区划地图指示的任务，比如杀死精英怪或者开启宝箱，地图右下角显示的探索率就会一点点上升。其中最重要的区划任务，就是 FNS 的开启。调查 FNS 的光柱（设置数据探针），就会展开周围六格，看到具体有些什么任务。如果还没有设置 FNS，那么这些任务也可以通过 NLA 中收集到的各种情报（黄色笑脸）来进行提示。当触发情报时，可以看到某个大陆的区划地图的某个格子出现了“new”的字样，点击该格子，就会变成蓝色的对号，并显示任务的情报提示。注意 NLA 中也有许多格子是只显示蓝色对勾而没有任务图标的，这些可能是羁绊对话或者是招募主要角色的小任务，一样可以完成。

图标	说明
	存在精英怪
	存在宝箱
	存在普通任务

图标	说明
	存在羁绊任务
	区划任务已完成

探索技能等级5的开启任务

到了后期，FNS 会需要 5 级的探索技能才能插针。在探索技能等级提升到 4 级之后，到 Blade 广场的任务板接到简单任务"シークレットオーダー"，完成各自的 4 个小任务即可获得等级 5 的探索技能。

开拓网络

开拓网络（Frontier Network）是由 FNS（也就是俗称的"插针点"）组成的资源和情报收集网络，同时也是本作中的两种重要资源：米拉元素和金钱的重要来源。在 GamePad 点击右上角的按钮即可切换到开拓网络模式。该模式下显示的是所有存在 FNS 的格子，而右下角则是显示米拉元素的采掘总量和金钱的总收益。点击 FNS 时会出现 FNS 的情报，以及目前设置的数据探针（Dプローブ）类型。数据探针分为采掘、观光（リサーチ）、贮藏、强化、复制（コピー）和战斗（バトル）探针。开启宝箱或者完成任务、收集百科等都会入手探针。

FNS情报	说明
产出力	影响米拉元素的采掘量（F<E<D<C<B<A<S，下同）
收益力	影响金钱收益，需要发现了当地秘境/绝境才会产生收益
战斗支援力	影响战斗探针的效果
秘境・绝境数：发现/近邻	已经发现的/附近存在的秘境和绝境数量
采掘可能なレアリソース	可以采掘的稀有素材

开拓网络的 FNS 之间有部分是被连接起来的，而相同等级（G）的探针之间就可以通过连携（红圈）来提升采掘和收益效率。当三个以上的同级探针连接时将提供增长，具体为 3～4 连结：30%，5～7 连结：50%，8 连结以上：80%。注意更改探针时显示的是最终的成效数字。

探针的设置有许多方案，根据玩家目前的需求可以更改探针的分布。更改时需要消耗一定的金钱，但探针不会消耗。但是在设置探针时，两种资源之间会此消彼长（采掘/观光），或两者都减少（贮藏探针等），而米拉元素又有储藏量的限制，不妨优先考虑强化探针、复制探针和贮藏探针的连携，建议都设置在连线的FNS上面，增加储藏量。

简而言之，开拓网络就是一种策略游戏，需要考虑 FNS 本身的特性，在有限的探针持有数量之下，合理地安排到每个 FNS 之中，从而达成两种资源的最大定期收益。

角色

除了玩家自己的角色，游戏中的主要 NPC 也可以设置为领队进行操作。NPC 跟玩家角色的主要区别是，他们的职业是固定的，所以武器也都是固定的，但他们的职业等级上限为 20 级，有自己专属的战技。如果不是任务所需，在大多数情况下玩家都可以自由选择队员来培养。如果从招募终端里面选择其他玩家的角色一起战斗，那么通过积累他们的经验值，就可以解锁隐藏的标语。

玩家角色形象重置任务

普通任务"ヤードリーの企て"（工业区）
简单任务"カードキーの探索"

支线角色加入条件

羁绊任务"五里雾中の问题"
羁绊任务"飞龙乘云のスコッチ"
羁绊任务"NLA の圣女"
羁绊任务"すべては私の梦のため"
羁绊任务"MIA"
羁绊任务"二人の事情"

职业

本作有 16 种职业，职业有其对应的两种可装备武器，而武器又决定了可以使用哪些战技。职业等级最高为 10 级，10 级后可以考虑转职，或者继续练同一系列的高阶职业。注意在初期转职后要查看武器、战技和技能，因为都会被自动重置，而且只有少数几个技能可以用。

建议最开始把至少一个最高阶职业练满级，这样就能获得该职业的武器大师，可以在切换其他职业时使用大师级职业对应的专属武器。也就是说可以靠老一套武器和战技搭配来喂养其他职业，从而全职业满级。练多职业的另一个好处是被动技能可以交叉搭配，增强某种基础能力。

BP&技能

BP（Battle Point/バトルポイント），即战斗点数，是用来强化战技（Arts）和技能（Skill）效果的重要点数。战技和技能可以靠投入大量 BP，升到 5 级（MAX）。在招募新的 NPC 角色后，记得也要为他们的战技和技能进行升级强化，以增强他们的战斗力。

BP 点数可以在探索星球的各种行动中获得，包括发现营地（BC）、基本等级和职业等级的提升、开启场景中的宝箱、在收集百科中登录道具以及各种小队任务和 DLC 任务。

任务

本作的任务系统有一点是必须要提前知晓的——主线任务和羁绊任务只能选择其一来做，不能同时进行，而且接下之后无法取消。如果你想要尽快完成主线，那么除非是主线要求的羁绊任务，否则请谨慎选择。另一点需要注意的是，导航球只会提供一部分任务的路线。对于许多要求找到特定物品的任务，只能自己耐心去找。不过在跑任务的时候，还是需要多利用导航，将任务设为导航追踪。如果能够导航，那么下屏就会以蓝色圆点闪烁提醒下一个目的地，以便点击直接传送。

主线任务：完成前期教学章节后，主线任务基本都在家里（Blade Home）接取。主线任务对基本等级、星球的探索率、羁绊任务和普通任务都会有要求，此外，在接主线任务时对队伍成员也有限制。

普通任务：在头顶有红色感叹号的 NPC 处可以接到普通任务，虽然经验值奖励很少，但是也会有各种时装，甚至是关键设施的开启。建议有空的时候可以顺手接了做一下。

简单任务：在家门前面的 Blade 广场终端的任务告示板可以接到简单任务，通常是一些素材收集、讨伐，或者是引导至其他普通任务的对话任务。鉴于本作的素材实在难找，实际上在不知不觉间捡到了任务所需的物品，比起玩家刻意去寻找可能还靠谱一些，因此这里建议优先选择"讨伐"类的简单任务，在跑地图的时候顺路杀怪，然后在任务告示板这里看到刚好搜集满了素材的话，就直接把"收集"类的任务给交了。当任务完成或者流程推进时，告示板的任务会更新，而 DLC 的角色任务也是在这里接到。

羁绊任务：在一些任务完成时，或者剧情对话时玩家做出符合角色性格的选择后，队友的头上往往会跳出爱心来，这会对角色之间的羁绊产生影响。进入关系网图界面就可以看到玩家的角色和其他NPC之间的羁绊度（红心）。除此之外，羁绊度在战斗时达成灵魂之声的话也会上涨。而羁绊任务则是在满足了羁绊度之后可以接到的任务，本作的主线要求完成部分羁绊任务，另一些则是可以新增队伍同伴。NLA各地还有要求羁绊度达到一定值才能触发的羁绊对话任务，要在特定的时间到特定的地点找到他们进行对话。主线任务通常都会要求艾尔玛（エルマ）和琳（リン）在内，如果她们一直在队伍里面，羁绊度很容易就会满了。因此建议在做支线任务的时候选择其他角色来完成。

BLADE组织

前期教学章节的主要任务就是要加入Blade组织，然后选择一个部门为之效力。此时游戏会默认联网，且许多功能要在联网的情况下才能使用。比如玩家的行动会为部门提供部门点数，从而参与玩家全员之间的排名。而根据每日的部门排位，玩家可以获得部门报酬。

在ブレイドホ－ム可以接到主线任务，或者在终端设置机甲。联网时到另一个房间的网络终端可以接到各种在线任务，然后调查大门开始任务。此外，在联网的终端还能领取每日的部门奖励。如果希望更换部门，就需要联网并在联网终端支付一定的金额。

在ブレイドホ－ム前面的广场终端右边，是招募其他玩家（NPC）的招募终端。除了在这里搜索，也会在野外遇到其他玩家。跟玩家NPC对话，可以选择让他们加入队伍或者只是接受他们的部门增益。被招募的玩家将获得一定经验值、报酬票和物品道具，看到下屏右上方的小图标亮起时就可以去招募终端领取了。

◆小队

联网时，玩家需要选择一种小队模式来加入一个最多32人的小队。而无论是哪种模式，实际上都是类似的。加入小队后，画面右下角会显示五个小队任务，需要小队所有成员共同完成。小队任务通常是收集野外的物品，或者是击杀一定数量的指定敌人。这些小队任务要求击杀的敌人头上会显示白色的“S”图标。当任务完成后，就可以来到Blade Home的网络终端，消耗报酬票，接到4人共斗的任务。这里只要由一名玩家接任务，另外的玩家响应招募进入房间即可。

此外，在小队选择界面，当右下角的圆形计量槽填满时，就可以到家里的网络终端接到挑战世界BOSS的任务。

◆企业支援

在商店街的企业终端可以给企业缴纳米拉元素，升级企业并追加和升级商店装备。基础企业只有4个，通过完成支线任务，可以追加下列4个企业。在使用装备战斗后，会获得武器对应的企业点数，相当于米拉元素缴纳给企业。

在企业终端这里，还可以对装备的特效进行强化，以及开发装备的插件（Device）和更高级的武器。

ノポン商会

羁绊任务“タツの家族”（第四章后）
羁绊任务“ノポン友好条约”（第五章后）
・普通任务“ドドンガ・キャラバン”
・普通任务“ドリアン・キャラバン”

オルフエ・パルフエ

简单任务“极秘任务”
普通任务“大岩要塞救出作战”

六连星

羁绊任务“术策”（第九章后，星球调查率18%以上）
羁绊任务“协力”（第十章后）

ファクトリ－1.21

普通任务“正体不明の异星人”（工业区）
简单任务“ドクの研究所に来てよ！”
普通任务“ドクタ-Bの归还”

战斗篇

战斗的基本流程为：按R键选择目标→拔刀→施展战技并等待冷却/响应灵魂之声/发动超频装置→战斗胜利选择战利品。其中超频装置需要前期流程开启，在机甲入手之后，虽然机甲的装备和技能捆绑在一起，但基本的流程大致是相同的。

在四人队伍中，玩家只能控制其中一人战斗，其余三人由AI控制，但玩家也可以在战斗菜单中干预队友的一些行动。

战技

战技（Arts）就是主动技能，分为格斗、射击、弱体、支援和光环五种，分别对应了橙色、黄色、紫色、绿色和蓝色的战技图标。格斗和射击是主要的输出战技，通过达成一定的条件可以大幅增加输出效果；有些弱体战技也会有输出，但主要还是给予减

益或者是挑衅拉仇恨的战技；支援倾向于各种回复，而光环战技可以提供短暂增益。各种战技的搭配和使用的时机很大程度上影响着战斗的输出效率。

职业和武器决定了当前可选哪些战技，但武器和战技的种类没有必然的关系。比如一个格斗技能，也可能使用的是远程武器。因此重要的是记住颜色和战技类型的对应关系。战技在职业等级提升时就会自动学会，而部分战技需要完成羁绊任务获得。

效果对象：战技的作用范围。要注意“敌周围”、“直线”之类的范围技，有可能会拉到周围的敌人，导致意外团灭。

属性：敌人有其弱点属性，通过武器自身的属性以及技能属性等可以增加战技的伤害。属性分为物理、激光、以太、灼热、电击和重力，对应白色、绿色、紫色、红色、黄色和蓝色图标。战技中显示“武器”属性的，则根据武器的属性来计算伤害。

リキャスト：冷却时间。时间越短，使用频率越高。无论使用哪种武器，都会自动进行冷却。

倍率：战技伤害的倍率。

ヒット数：打击次数。影响超频状态的计数。

追加效果/効果/オーラ：战技提供的增益和造成的减益效果。数字越大效果越强。

效果时间：增减益效果的持续时间。

アーツ说明：以“+”号划分战技的主要性能和次要性能，以及战技的特效。

ダブルリキャスト/トリプルリキャスト：二重冷却/三重冷却时提供的效果。注意二重冷却要在切换到技能对应的武器时才会开始读条，而三重冷却则是要发动超频装置。

特效：具体说明战技特效成立的条件。注意要求在格斗战技后接的连击，就要在格斗战技后5秒内使用，而射击战技后接的连击，则是要在射击战技后马上使用。

体势崩坏&倒地

在战斗中比较容易搭配的战技特效是“崩し”+“转倒”。当战技或者灵魂之声的特效造成敌人出现“崩し”状态的时候，可以接上“转倒”的战技形成连击，增加输出。对倒地的敌人攻击必定会命中，而且伤害会大幅上涨，初期可以由此快速上手。

TP/GP

TP（Tension Point）是相当于传统RPG的魔法值一类的设定，但是要通过武器攻击或者技能特效逐渐积累。在战斗中TP的作用非常大，有部分战技的图标中带有“TP”的字样，需要消耗1000TP才能使用，因此在TP不足的时候这些技能会被禁止。在超频装置（O.C.Gear）开启后，消耗3000TP就能进入超频状态，而队友之间的复活也需要消耗3000TP。围绕TP的生成和消耗来安排战技，可以使战斗更加顺利高效。

在驾驶机甲战斗时，则是要消耗GP（Gear Point）来使用部分战技。注意TP和GP之间是分离的，比如看到队友挂了，就算GP满3000，出舱后TP却不足3000的话，还是不能救人的。

灵魂之声

灵魂之声（Soulvoice）系统分为两个部分，一个是玩家响应队友的呼喊，另一个是队友响应玩家的呼喊。前者是队友喊出对白，战技会闪烁，玩家可以使用闪烁的战技；后者是画面中央出现“B”的QTE，在圆圈缩小到白色圆环的范围时，按下B键即可响应成功，这种QTE叫做灵魂挑战。

响应队友：这种情况下，会为发起和响应的角色回复HP。需要玩家判断是否要为队友和自己回复HP，以及是否需要该灵魂效果。

响应自身：在QTE打出“Perfect”时，不仅会为全员回复HP，还会增加TP奖励。灵魂挑战的QTE成功后，灵魂阶段（Soul Stage/ソウルステージ）会提升一个等级，灵魂之声的触发率随之提升，最大3级。某些战技的效果也会受灵魂阶段的影响。

简单来说，灵魂之声就是要在触发条件时作出响应，让对方使用指定的技能，从而回复HP和获得灵魂之声的效果以及其他特效。所有角色的灵魂之声触发条件都基本一致（参考下表），除了玩家自己的角色，其他NPC的灵魂之声的响应技能和效果都是固定的，而玩家自己可以设置每种灵魂之声的“响应技能和效果”，而且最后四种还可以自定义“触发条件”。比如第一个，条件是“格斗拔刀”，玩家可以从三种“响应技能和效果”之中选择其一。而最后四个，则是可以进一步自由设定条件（包括机甲状态）。在设定灵魂之声时，要考虑的是如何通过战技触发条件，并在队友响应战技时更多地触发队友之间一连串的灵魂之声。但在出现响应队友的机会时，也要考虑到是否更需要战技的二重冷却和战技的连击特效，而将响应的机会交给其他队友。总之，找到一个合理的战技使用节奏是非常关键的。

自定义触发条件
自身给予敌人最后一击时
连续3次回避敌人攻击时
连续3次打出暴击攻击时
天气发生变化时
冲刺跑持续3秒以上时
得到男性队友的支援战技效果时
得到女性队友的支援战技效果时
自身HP在30%以下使用攻击战技时
站在比目标更高的位置时
自身的攻击使目标倒地时
自身的攻击使目标气绝时
自身的攻击使目标睡眠时
搭乘的机甲捕捉目标时
搭乘的机甲任意部位被破坏时
搭乘的机甲被破坏无法战斗时
搭乘的机甲燃料在30%以下时

通用触发条件	
以格斗武器拔刀开始战斗时	以射击武器拔刀开始战斗时
以战技开始战斗时	自身HP在60%以下时
自身HP在30%以下时	自身无法继续战斗时
自身攻击打出暴击时	自身攻击破坏敌人部位时
将比自己大的敌人HP打到一半以下时	自身的战技特效生效时
自身的光环战技发动时	自身发动超频装置时

部位破坏

当镜头对着可破坏的部位时，会出现一个绿色的圆圈，里面的绿环就是该部位的HP，按下右摇杆锁定即可集中进行部位打击。成功破坏部位后，敌人就失去了对应部位的攻击方式，并且所有弱体抗性大幅下降，受到的伤害也会增加。战斗后还会掉落部位专有的素材。部位破坏扣除的HP也算进整体的HP里面，因此可以多多针对部位进行攻击。

在驾驶机甲时可以瞄准的部位会减少，需要出舱才能找到。有一些敌人还会存在隐藏的可破坏部位，需要在破坏掉其他部位的基础上才会出现。

超频装置

在TP/GP达到3000以上时，战技面板中央的普通攻击的拔刀按键会变成超频装置（O.C.Gear）的启动按键。发动超频装置后，战技的冷却时间大幅缩短，还会追加三重冷却。这时如果队友TP也达到3000，那么也会一起超频形成连锁。2人连锁时灵魂之声发生率提高，3人时战技每次命中会增加50TP，4人时全员所受伤害减少一半，免疫体势崩坏/倒地/推后/吹飞/胆怯的弱化效果。

超频装置图标的右侧白色部分是超频状态的剩余持续时间，图标中间的数字是战技连续攻击时命中次数的累计，数字越大伤害也越大，图标的颜色会随着战技而改变，并因使用顺序而产生特殊的效果，称为颜色连招。比如发动超频之后，使用支援战技（绿色），然后接格斗/射击战技（橙色/黄色），数字就会以两倍计算。或者以弱体战技（紫色）后接格斗/射击战技（橙色/黄色），对部位的伤害就会上升。要注意的是，射击接格斗、格斗接射击的顺序是不计数也不变色的。

机甲

Doll机甲要在第六章之后，完成驾照任务才能使用。新的机甲要到商店街购买。机甲分为20/30/50/60级，对应驾驶员的基本等级。机甲分为轻型L/中型M/重型H三种，轻型的不能装备中型和重型的装甲，中型的可以装备轻型和中型装甲，而重型的可以装备所有装甲。除了普通攻击使用的武器和防御用的装甲，其余部位的装备都对应了一种战技。（按R键查看）

入手机甲后，要到家里的终端为角色分配机甲才能使用。而在终端的机甲仓库这里也可以改变机甲的装备、涂装、补充燃料、改名和转卖。机甲从各部位的武器到装甲以及框体，都可以使用插件从而增强其性能。

机甲自带3次大破保险，可以免费复活，用光保险就要付费或者使用部门奖励的票来修理。在机甲HP耗尽时，会出现橙色圆圈的QTE，Perfect时将不消耗保险，Good时将消耗保险，驾驶员顺利跳舱，Failed时将消耗保险且驾驶员HP降到1，而NPC队友的机甲大破时不会消耗保险，可以放心使用。大破的机甲要回到家里调查终端进入机甲仓库界面才会恢复。

在使用机甲时，要避免乱冲撞进高等级区域，发现机甲残血快挂了，宁愿跳舱也要避免被大破。队伍中每增加一台机甲，地面的队员防御力就提升20%。

战斗中机甲可以消耗3000GP发动超频装置，会有各自的强化特效，且此时使用战技不需要消耗燃料。机甲在超频状态中会随机出现“Extend”的字样，超频状态持续时间增加。而根据超频的特效搭配机甲装备，则是机甲战斗的关键。机甲战斗时会偶尔进入无敌的机舱模式，然后所有战技冷却都会立刻完成。对于体势崩坏的敌人，可以同时按住ZL+ZR键捕捉。捕捉时会持续出现QTE,成功后增加捕捉的时间。在机甲的战技当中，也有许多特效需要在目标被捕捉的状态下才会生效。

装备能力值&特殊状态

角色的能力值中，除了前面提到的属性，比较特别的是“潜在力”。潜在力决定了灵魂之声和支援战技的HP回复量，以及TP技能的伤害效果。而攻击力则是“武器的攻击力”+“角色自身的格斗力或射击力”。

在装备方面，有自动攻击的冷却时间（リキャスト）、武器属性、装弹数（一次攻击的次数）、安定性（数值越小伤害越稳定）、TP上升（自动攻击每次命中提升的TP）以及强化回数（对词缀特效的强化次数）。武器装备的基础能力值越高，属性耐性很可能就越低，基本上同一个等级区间的装备之间的数值通常没有绝对的强弱之分，这也因为装备带有的词缀效果有可能比装备本身的固有数值提供更多的加成。玩家应该按照战斗需要，有针对性地进行属性和能力值的取舍，并考虑战技的组合来选择武器和插件（デバイス）。

特殊状态的效果会在战斗画面中直接弹出提示，其等级会因为灵魂之声和战技而得到临时的改变，等级越高，其效果越强，持续时间也会延长。弱体效果在一定时间后会自动消失，强化（蓝色）和弱体（红色）效果都可以通过战技或者相反的效果来抵消。部分天气伤害可以靠装备插孔安装的插件来免疫。

一般的强化/弱体效果

强化效果	说明
伤害护盾（ダメージアーマー）	张开护罩，吸收一定量的伤害
子弹蓄力（バレットチャージ）	下次攻击伤害倍增
幻影躯体（フェイクボディ）	回避一定次数的攻击
会心强化	暴击时的伤害倍增
效果时间冻结	冻结并延长强化效果的持续时间
防御	大幅减少所受到的伤害
光环（オーラ）	发动光环效果（因战技而异）
无敌	完全不受伤害
天候效果无效	不受天气效果影响
地形ダメージ无效	不受地形效果伤害
其他能力值/耐性上升	对应的能力值提升/属性伤害减少

弱体效果	说明
体势崩坏（崩し）	可后接倒地或用机甲捕捉
倒地（转倒）	倒地时伤害增加，暴击提高
推后（ノックバック）	往后打飞
吹飞	往高处飞起
胆怯（ひるみ）	挑拨或遇敌时出现，短暂无法行动
气绝（スタン）	眩晕无法行动
睡眠（スリープ）	被攻击时会醒来
捕捉（キャッチ）	机甲专用，限制敌人行动
控制（コントロール）	让敌人为我方战斗
挑拨（挑发）	让敌人攻击自己
盲目（ブラックサイト）	命中回避下降，射击攻击伤害下降
病毒（ウイルス）	无法进行射击攻击
力量下降（パワーダウン）	格斗系攻击伤害减少
战技减缓（アーツスロウ）	战技冷却时间增加
定时炸弹（カウントボム）	一定时间后造成大伤害
弱体抵抗下降	全部弱体抗性下降
HP回复量下降	灵魂之声和战技的HP回复量减少
最大TP下降	TP最大值减少
炎热	每隔一段时间，造成灼烧属性伤害
电击	每隔一段时间，造成电击属性伤害
其他耐性下降	各种属性造成的伤害增加

天气及战斗探针的强化/弱体效果

强化效果	弱体效果
全属性耐性上升	格斗命中下降
会心率上升	射击命中下降
以太攻击强化	格斗力下降
灼热攻击强化	潜在力下降
电击攻击强化	会心率下降
重力攻击强化	激光攻击弱体
弱体耐性下降	天气伤害・灼热
机甲燃料常时回复	天气伤害・电击
待机燃料回复上升	–

主线流程攻略

主线任务流程几乎都可以靠导航球和迷你地图的任务目标地点找到目的地，而NLA的“ブレイドエリア（Blade区）”、“エ业エリア”和“ブレイドホ－ム”都是去得比较多的地方。其中ブレイドエリア中央的“商店街”有企业终端和商店终端，ブレイドホ－ム门前有任务板终端（旁边NPC可以升级探索技能）。ブレイドホ－ム里面是机甲整备、网络任务和接主线任务的地点，文中简称“家里”。基本上围绕这几个地点就可以顺利推进主线。

在探索方面，建议沿着区划地图的危险度较低的格子（比如紫色），优先在沿路的FNS插针，并尽量完成开宝箱的区划任务，从而提高调查率。另外在第四章之后，当进行到下一块大陆的时候，会有一个引导探索的系列支线任务“惑星ミラ开拓”（黑衣服的女NPC カ－スティ），可以在NLA的Blade区、商业区和住宅区接到，建议优先完成。

在主线中期对等级会有要求，但只要积极插针，顺路做点普通任务，一般不会差太多。在打怪练级时，会自动将经验值集中分配给最低等级的角色，所以在获取机甲之后，队友等级提升也不算慢。但是在NPC队友选择方面，请尽量填满4人队伍，而出于主线流程限制方面的考虑，强烈建议不要只选择“ラオ”来练级，否则中途可能会需要另外练人，徒增通关时间。至于羁绊任务，可以直接查看GamePad的NLA地图，按照羁绊任务的图标找到接任务的地点。最后要提醒的是，在BOSS战几次团灭之后会提供降低难度的选项，但不会影响BOSS战之外的难度。

序章

1. 开场动画之后建立玩家角色，在游戏后期可以付费更改角色形象。无需太过纠结。

2. 场景中的绿色结晶就是可以拾取的收集道具，它们有可能是素材，也有可能是任务需要的物品，满99个时会自动出售，路过时可以顺便捡了。在进行一场强制战斗后会有对话选项。主线的选项对结果没有什么影响，只是对白演出会有一点点不同。

3. 沿路前进，会看到黄色标志的宝箱，这些宝箱有三种，需要对应的探索技能等级才可以开启。连打A键打开后可以获得金钱、探针、装备等。有时候天气伤害会导致连打中断，有时候宝箱的位置比较特别，要跳到宝箱的上面才能打开。在入手机甲后，还是需要出舱才能开宝箱。

4. 往前走有分岔路，沿路走即可。如果跳崖的话下面的怪物等级会很高。来到NLA附近强制战斗。

5.NLA的西门关闭了，要从旁边的楼梯调查升降梯终端，等待电梯下来，然后调查电梯开关上去。

第1章 新洛杉矶

游戏的前四章只能算是基本教学，为的是让玩家了解Blade组织的职能。如果对教学过场不耐烦，可以按START键跳过，不过对话选项不会被跳过。

1. 一开始我们在NLA的工业区，接下来的目的地就是Blade区。

2. 跟输送机NPC对话来到Blade区。这里接近NLA东门，集中了最常利用的终端、Blade Home以及主要的几个角色。

3. 走近Blade Home门口发生剧情。从这里进门就是Blade成员的居所。

4. 在家里接到任务，然后出门。门外对面就有任务板以及升级探索技能的NPC。右边有另一个终端，联网时用来检索并招募其他玩家NPC，以及领取招募经验值和道具奖励。可以领取的时候GamePad右上角就会有亮起的小图标显示（Reward）。此外还会显示有主线任务可接（Start）、有部门报酬可取（Union Salary），以及有世界BOSS的报酬（Result）。接下来前往的是商店街，企业终端和商店终端都在这里，再往前就是Blade塔，这里是Blade的总部。中期飞船的传送点也在Blade塔门口。

5. 沿路返回家里，结束第一章。

第2章 开拓网络

1. 出门之后转右找到NLA的东大门，出去就是第一块大陆“原初之荒野”。向东走触发剧情。

2. 接下来的强制战斗可以锁定怪物的脚来打，部位破坏之后加快输出。

3. 返回NLA，在家里报告交任务。然后会有各部门的介绍，选择否定的话会重复说明，或者重新选择其他部门。所属部门会根据玩家的行动增加部门点数，以及提供战斗增益的支援，部门每日的排名越高，获得的部门奖励也越好。在家里的网络终端处可以付费更改部门。想要侧重探索的，请选择“パスファインダ－、テスタメント、ランドバンク”，想要侧重战斗的，请选择“インタ－セプタ－、アヴァランチ、ア－ムズ、コンパニオン、コレペディアン”。不过实际上玩家要做的事情都不会有多少差异，不需要太过纠结。

第3章 命运的解放者

这里开始就可以使用商店和大地图的快速移动功能（橙色按钮）了。简单任务和普通任务也可以接到了，在主线之外可以顺便做一下。

出去野外，在东南方目的地要打两只BOSS，逐一击破即可。之后的目的地在山崖高处，需要绕远路过桥。沿路会被外星人袭击，同时也要留意FNS的位置，过去插针，万一团灭就会在FNS的位置复活。在野外需要小心的是有红色图标的怪物，其他怪物就算等级很高也不会退敌。如果想要逃离战斗，可以按B然后跑开一段距离，或者使用战斗指令的“紧急脱离”，回到FNS。

在风波要塞的BOSS战有3个敌人，优先集中攻击バイアス・ラフィアン即可，战

斗后回到家里对话，完成第三章。接下来小队系统开放，进入游戏时就会自动联网（掉线的话可以退到开始画面重连）。此外还新增了三名队友（イリーナ、グイン、ダグ），在NLA找到他们并对话即可让他们加入队伍，同时完成区划任务。

第4章 古罗斯

从这一章开始，主线任务就会增加接任务的条件，包括基本等级、地区调查率、羁绊任务和队伍内外成员（必须/除外）。满足条件之后来到家里调查红色图标即可进行主线任务。

条件：原初之荒野的调查率在15%以上；完成普通任务“**ブレイドレベルを学ぶ**”、“开拓**の**手引き”。

找到FNS并插针，完成区划任务即可提高原初之荒野的调查率。在这之前，找到**カ－スティ**接任务“开拓**の**手引**き**”，熟悉一下开拓网络的使用方式。她会给3个采掘探针G1，分别在112/114/116区设置探针，在大地图切换到开拓网络模式，将它们更改为采掘G1即可。区划地图的FNS编号顺序从左上角的第一个FNS算起，自上而下，然后从左到右依次递增。第一块大陆以1开头，第五块大陆以5开头。继续任务，这次要在117区设置观光探针G1，并发现秘境岩洞窟。然后回去交任务。另一个任务要升级Blade到等级2，然后在Blade广场的终端旁边找到NPC **エレオノ－ラ**对话。

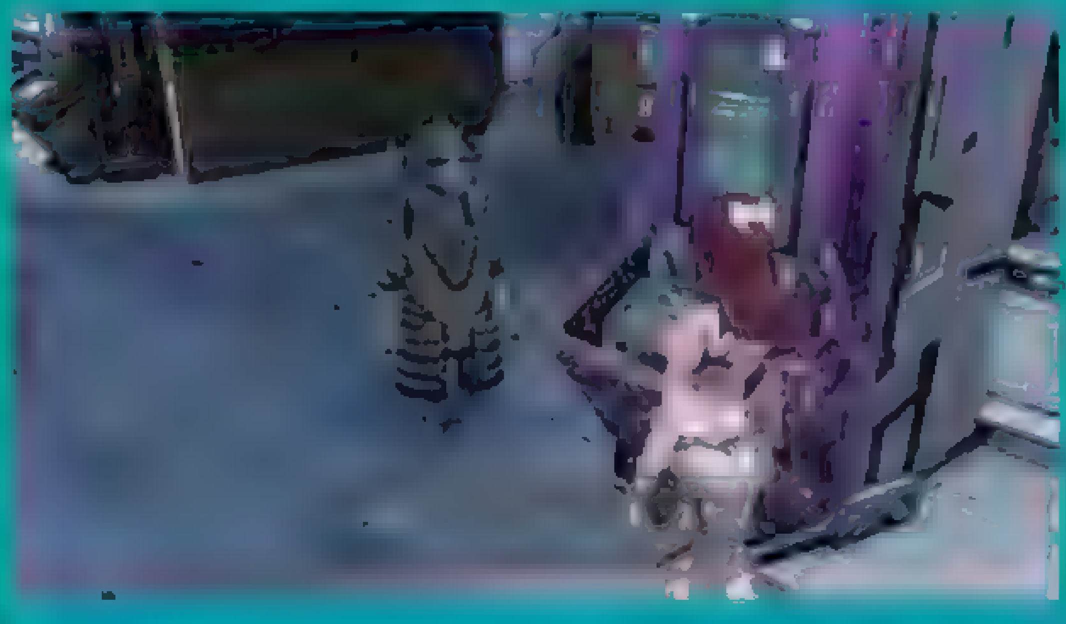
主线：前往103FNS，找到**ラオ**的队伍，剧情后将他加进队伍。面前就是第二块大陆“夜光之森”，进去往西北走。经过222区FNS和龙尾古树，以及北边的221区来到目的地。注意森林里的拟态怪物，在靠近遇敌之前它们看起来就像是场景的一部分，相当恶心。而本作中怪物的分布特色也会领略到，一不小心就会冲进高级区域。不过区划地图的颜色对于判断危险度而言，还是有一定参考价值的。走到地标“鼎岩”附近的“小鬼狭路”触发剧情，进入BOSS战，等级15~16。最后的BOSS难度不大，可以先把杂鱼清掉。BOSS的攻击是电击属性，有这种属性耐性的装备的话可以用上。

回到Blade塔完成第四章。剧情后收集百科系统开启，新增一个企业，新角色**ル－**可以加入队伍。前期米拉元素全部投入企业升级，任务入手的贮藏探针记得利用上。

第5章 玛农之民

条件：イリ－ナ和グイン在队伍外；到忘却之溪谷301区FNS设置探针；完成羁绊任务“リ[illegible]”

让イリ－ナ离队，到商业区接羁绊任务。完成后获得一个小刀的战技。



主线：来到301区FNS，剧情后往东走，经过302区FNS，找到异星人对话。然后要到三个地点，破坏三个炮台。目标炮台附近的敌人在20级左右，一点点推进即可。第二个炮台在306区西南。经过306区FNS，从306区西南的桥过去。在建筑物外面的敌人只要远离其视线避免战斗就是了。进入目标建筑来到最高处会有一座桥，过桥，从左边的宇宙船下方通过。上了山崖找到第二个炮台。第三个炮台在地标メサの要塞的西北，即第二个炮台的西北方向，沿路靠边躲避视线即可。

完成破坏任务，回到之前302区南边异星人的位置。然后向东找到309区附近高处的古代遗迹，进入BOSS战。可以先打等级较低的“プラト－ンツ‧クム－ハ”，利用部位破坏和倒地的机会，难度不大。最后回到NLA的Blade区，和Blade塔前面的司令对话。完成第五章后，新增异星人的企业，在战斗中也可以使用超频装置了。

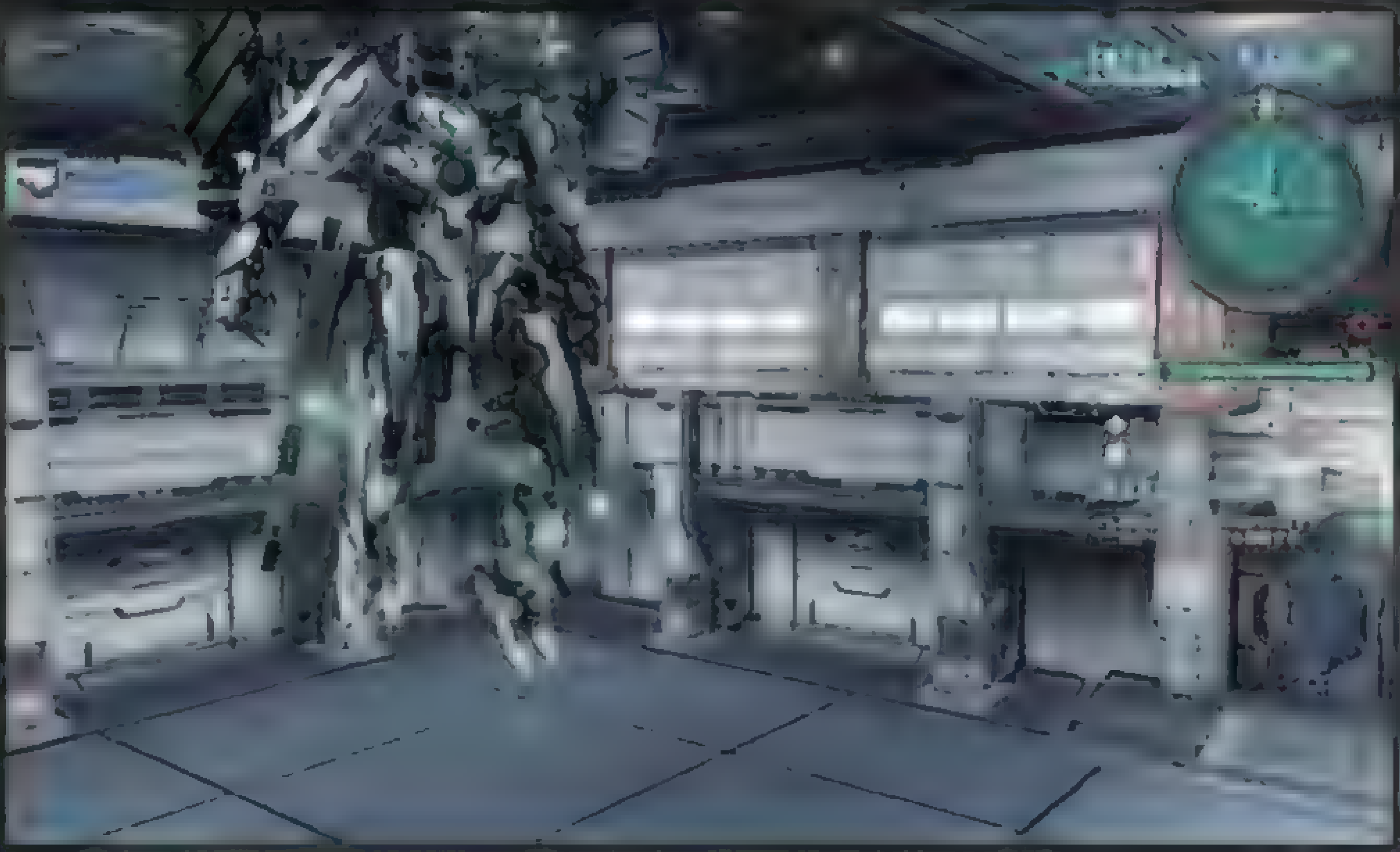
第6章 来自星球的遗物

条件：夜光之森的调查率在20%以上；完成羁绊任务“**パスファインダ－**”。

夜光之森的怪物分布比较阴险，尤其要小心地下的拟态龟，被发现之后第一时间逃跑还是可行的。另外如果专注跑主线，23级以上的怪打起来可能还是会有些危险，注意远离并绕到低等级怪的路线前进。虽然调查率20%看起来挺夸张，不过在探地图找FNS之余留意一下宝箱任务即可达到18%左右。加上在Blade塔广场门口右边的普通任务“惑星米拉的开拓2”就可以达成调查率要求。这个任务其中一个收集要到“血池盆地”外星人要塞往西的地方，绕道到西北，进入森闲大河，在水上捡到。顺路也可以开启河流西边的FNS。

主线：开启第六章任务后，到血池盆地的外星人要塞，往北走在营地前遇到剧情。然后有3只拟态虫守住了路口，要小心它们的弱化效果以免意外团灭。另外最好靠边走，一只只地打，并且要往后拉，免得被队友的范围技能惹到一路上头顶的31级怪。

向东走，小心尽头处有只拟态40级的精英大虫，目前基本是打不过，但是我们可以跑！立马转身进入旁边的山洞，来到目的地死者溪谷，设置214区FNS。之后剧情会连续有两场战斗，BOSS有24级，前脚和头等部位可以破坏，要做好复活的心理准备。剧情后回到Blade区的隔离格纳库，在目标地坐电梯下去完成第六章，然后就可以去考Doll驾照了。机甲对探索帮助很大，请优先完成。



Doll驾照任务

到家中找司令接到了机甲驾照任务，需要完成所有8个部门的任务：

1. 在原初之荒野117区设置探针。
2. 在夜光之森打倒12只指定怪物。
3. 在指定地点打倒精英怪“闪光のシャツキフ”（25级）。
4. 在指定地点入手任务道具（红色结晶）。
5. 收集指定物品。
6. 在1次收益中获得15000金钱。（针对秘境和收益等级较高的FNS设置观光探针，配合强化和复制探针）
7. 到目的地拿到并装备指定武器，消灭指定怪物（21级）。
8. 完成玛农人任务，三选一即可。

▲忘却的溪谷第317区FNS跳崖下去岸边的这个小山洞，每次进去能随机拿到一个稀有度较高的任务收集品，通过返回传送点可以刷

其中任务5里面的几个物品算是比较麻烦的。按照下面提示即可完成：

1. 夜光トンボ：在212区/215区、青龙之林等地出现较多。

2. ギ・ドゥかぼちゃ：在316区附近等地。从312区场景的巨大环形遗骸东边的峡谷路进去，首先会有一只28级的超越者大猩猩冲出来，然后继续沿着紫色区域向北走，途中还会有40级和70级的超越者，注意走位躲避其视线。拟态怪大多在25级左右。要是意外被发现，尽管往北跑吧。最后会来到北边环形的湖泊，湖中间有诺邦人商队，并开出一个传送点。我们需要的物品就在这里，因为出现率比较低，需要刷新几次，在商队中间捡到，又或者从湖往南进入紫色区域，在40级怪堆附近也能捡到。

3. 在112区附近等地。

第7章 谋略

条件：忘却之溪谷调查率25%以上；完成羁绊任务“盟友”。

主线：传送到目的地东边，剧情之后要打两场，一共五台机器人。驾驶Doll增加其余3人的防御力，注意使用体势崩坏的战技捕捉禁锢其行动即可，难度不高。之后传送到中洲古代遗迹，这场BOSS战对Doll有一定要求，送的20级Doll缺少部分装备打起来会吃力，建议先去商店购买装备，也可以让队友驾驶Doll掩护自己，同时注意Doll的血量别被爆机。BOSS甩尾巴的攻击容易把人一下打残血，有机会了就绕背后集火先将尾巴打掉封住其攻击，然后再打腿，这时就比较容易倒地了。战斗后回到Blade塔门口找司令对话，结束第七章。

第8章 NLA防卫战

条件：基本等级30以上；米拉行星总调查率在10%以上；完成羁绊任务“心の发展”。

这章主线要求的10%调查率相信早就达成了，如果还没有的话可以到商业区中间附近接到支线任务“惑星米拉的探索3”，顺便也可以把ラオ的羁绊任务完成，另外还要把基本等级提升到30以上。包括几个新的简单任务都要求上缴米拉元素，可以预留2万左右的元素备用。30级之后可以驾驶30级的机甲，不妨给队友购置几台，装备和技能方面也要记得整备一下。

主线：商店和企业终端都被临时安置在家里，有需要的可以去用一下。不过之后的防卫战并没有想象中的难，只要保证机甲的安全，不要在BOSS战之前大破，那么包括最后的BOSS战，都可以轻松通过。如果真的不小心爆机，那么也可以在巷战时回到家里修复。BOSS战中，女BOSS的HP较低，但是途中会分身获得50次回避攻击的能力，要靠射击来突破，而男BOSS大块头会使用挑拨（出现连线），这时会打不到女BOSS，所以我们反而应该要集中攻击HP较多的大块头。剧情后第八章结束。

第9章 拉斯的武人

条件：从原初之荒野往北走，在白树之大陆设置探针；完成羁绊任务“策动”。

这里要求的羁绊任务有点棘手。传送到FNS之后，可以选择直接沿路下去潜入，或者跳崖从海边的坡路绕上去，不管哪条路都免不了要跟50级的敌人玩捉迷藏。潜入之前建议出舱。利用导航球找到目的地建筑，进去干掉三个30级的外星人即可。

主线：白树之大陆有绕圈巡视的高等级怪物，要小心躲避。剧情后来到目的地就进入了BOSS战，这一战算是最终BOSS前的一道坎，之前随便打都能够推倒BOSS，但这里就算降级了可能也会比较吃力，而一开始提到的“不要只练某男人”相信各位都知道为什么了。请准备好4人队伍和至少3台机甲，并保证其战技有各种类型以便回血。此战的敌人等级都在32级以上，猫女速度快，豹男王子攻击高，经常会被他们打到硬直，而且还有一堆杂兵，场面混乱至极。战斗前最好积攒TP，开打之后找到敌人里面的“**ラ－ス**人兵士”按R键切换目标，先来一波输出爆发，就算没有清掉，也应该可以干掉几个士兵。然后把BOSS拖住以免队友躺尸，同时注意回复HP的时机。打完肉身，接着要上机甲战斗。这次要先打猫女的机甲，当豹男的HP降到一定程度时，会出现无敌的屏障，以及后方的4台杂兵机体。此时请切换目标，集中攻击干掉这些杂兵，才能消除BOSS的无敌状态。打到这个阶段，只要破坏部位和维持输出和回血的节奏就没有太大问题了。战斗后回到Blade区的**メンテナンスセンター**，调查建筑的门口，完成第九章。

这时可以做机甲的飞行配件任务，请优先完成。

机甲飞行配件任务

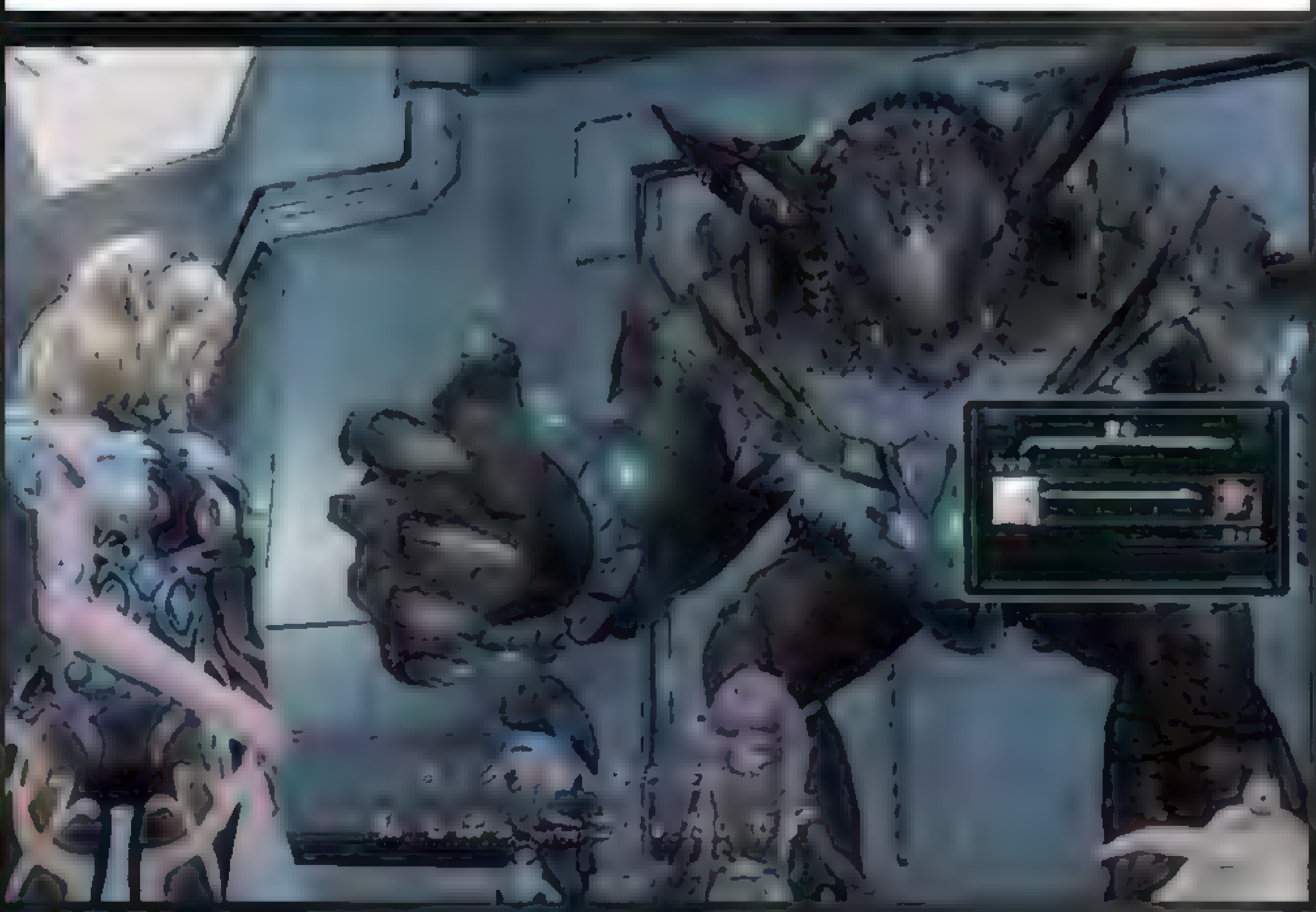
条件：基本等级33，除去所有队友。

来到NLA的工业区，进入装备性能试验场，接到羁绊任务“少女が完成させた翼”。任务所需的道具可以在白树之大陆403区上方的格子打怪（メ＝ツウ属），以及在忘却之溪谷313区旁边的海里，以人去锁定怪物（デルピヌ属）的触角破坏掉落。不过也可以到家里的终端用报酬票换到所需的素材。之后还要进行试飞，来到目的地上空找FNS插针即可。完成任务之后所有的机甲都可以飞行了。

第10章 祖哈格的威胁

条件：白树之大陆的调查率在15%以上；完成羁绊任务“ダガンとリ－ズの追迹”。

有了飞行配件，白树之大陆调查率就更容易提升了，建议往东北方向找到危险度较低的FNS插针。之后的BOSS战看着很震撼，除了视角非常别扭之外，其实也没有什么难度。巨大兵器会逐渐靠近过来，注意它底下会出现杂兵，需要先把它们击破。第一阶段HP打掉一半，进入第二阶段。首先干掉再次出现的杂兵，然后破坏BOSS脚部的4个部位，接着集中攻击上半身即可。期间还要持续留意杂兵并优先清理。剧情后进入第十一章。



第11章 悔恨

条件：黑钢之大陆调查率在10%以上；完成羁绊任务“ブレイドの仕事”；完成羁绊任务“护りたい人”。

因为羁绊任务“护りたい人”的要求，所以实际上主线的条件还有一条是41级以上。来到工业区的性能试验场接任务，前往目的地，让グイン装备“ソルジャ－アサルト”，然后其他队员开机甲清场即可。

主线：来到黑钢之大陆，飞到古罗斯根据地目的地上空，这里空中到处都是45以上的敌人。顺利的话也可以直接就冲到目的地上空降落，目的地是城内的一道大的拱门，但机甲的入口是封住的，旁边有让人进去的入口。这里注意，要在室外就移动到黄色任务圈的范围，触发了“大门进不去只能走小门”的剧情再进城。否则直接进城有可能会在一连串战斗后，好不容易走到了地底遇见了某NPC，却无法对话，然后突然回到前面的场景并开启大门的奇怪Bug。

触发了城内的警报，在进门上坡的位置会一直刷出敌人跑下来，尽快清掉一波后就往深处走。途中有升降梯可以捡到尽头的宝箱，另一处则是上圆形的楼梯，也会有宝箱。来到许多快速移动的敌人的场景，中间的装置攻击力比较高，谨慎对付，小心不要拉到周围的怪。在中途剧情捡到钥匙后就会把大门打开，驾驶机甲进去。最后会有一处电梯通往地底的BOSS战，请在下电梯前存档，以便机甲大破时可以读档。

BOSS的攻击力相当高，可以准备各种增加对“マシーン属”伤害的攻击手段。第一阶段难度不高，注意站位和使用大威力战技就能迅速解决，但第二阶段伤害更大。此时要留意BOSS身上跳出来的伤害，射击战技和格斗战技会被免疫其中一种，一旦发现BOSS不掉血，就要命令队友使用另一种战技来集中攻击。打到HP更少的时候，两种伤害都会正常生效，有足够GP的话就开超频装置一口气把他干掉。

回到Blade塔报告，进入最后一章。

第12章 魂之所在

条件：获得机甲飞行配件

主　线：BOSS战敌人在47~50级，为保守起见，可以在50级之后再挑战最终章。如果有两台50级轻量级机甲的话会轻松许多，不过需要的资源也很可观。出发前请准备好机甲的范围攻击技，有条件的话准备好防睡眠的手段。从黑钢之大陆最西边的FNS出发，为节省燃料，请在海面往西一直走触发剧情。在进入中枢生命前的剧情时，艾尔玛会询问两次是否准备好，请在选“肯定”之前务必存档。因为进入之后就不能出去了。

BOSS战第一阶段不难，HP减到一半进入第二阶段。如果第一阶段机甲就爆了，那么后面就会很难打。想要降低难度的话，也请在第一阶段以肉身团灭。

第二阶段出现球体杂兵，留意中央的“シ－ルド·サテレス”一开始是打不到的，直接无视。攻击BOSS直到杂兵出现，优先击破杂兵。继续削减BOSS的HP到一半，再次出现杂兵，同样优先击破。之后，出现一个几乎打不动的球体“リンク·サテレス”，等待中央球体的无敌护罩转移到BOSS身上，这时就可以集中击破中央的球体，从而破除BOSS的护罩，胜利后，BOSS战中场休息。

接着出现10只50级的“ソルジャ－·キマエラ”，可以站到背面用大威力的范围攻击清理。万一机甲残血，记得要让队友出舱保住机体，以便应付最终战。

最终BOSS战第一阶段让机甲上阵，对方会使用睡眠攻击非常恶心。HP一半时进入第二阶段，可以提前准备出舱。因为第二阶段一开始就会强制耗光燃料，机甲被废掉就必须肉搏了。好在就算在这里输掉，也只是从最终BOSS第一阶段重打。注意对方的范围技很多，最好绕背后攻击，HP降低后出现两个增援，并变为真正的最终BOSS。真最终BOSS的攻击力很高，在他浮空后请全体进入机甲避难，然后使用超频装置解决战斗。

经过两年多来不断地汲取经验和教训，《二度勇气 最终境界》在系统上比之前作更加完善，新增的 12 个职业颇具想象力和创造力，不同职业技能相互组合后所诞生的多种玩法也令人相当着迷。剧情方面有众多搞笑吐槽的地方，是否对玩家胃口就是仁者见仁了。主线流程通关大约需要 60 小时，要将全部职业练满则至少需要 100 小时以上。

文 八重樱 美编 小瑟

二度勇气 最终境界	Square Enix	角色扮演
3DS BRAVELY SECOND END LAYER		[illegible]
2015年4月23日	本地[illegible]	[illegible]
售价为5980日元		

攻略透解 GUIDE THROUGH

BRAVELY SECOND

菜单说明

角色单位

名称	功能
アイテム	道具界面
魔法	魔法界面
ジョブ	转职/主职业资料查询
アビリティ	能力选择界面
・ジョブコマンド	副职技能选择
・サポートアビリティ	辅助技能选择
・固有コマンド	主职主动技能一览
・ジョブ特性	主职特性介绍
装备	装备界面
必杀技	必杀技界面
作战	系统功能界面
・マイセット	保存当前角色职业设定
・ともだち	好友系统
・ともだち	好友一览
・ゲスト	擦肩访客一览
・ともだち后补	根据玩家机器已加好友判断哪位正在玩本作
・アビリンク	好友能力融合
・ステータス	角色数据一览
・并び替え	更改队伍顺序
・コンフィグ	系统设定

战斗菜单

名称	功能
たたかう	普通攻击
アビリティ	职业技能
ブレイブ	BRAVE 透支行动数
デフォルト	DEFAULT 防御+储存行动数
フレンド召喚	好友召唤系统
・召唤	召唤好友/访客
・配信	将下一次行动的数据上传
アイテム	使用道具
必杀技	使用必杀技（满足发动条件后出现）
にげる	逃离战斗

下屏左侧菜单

名称	功能
SAVE	保存界面
・セーブ	保存存档
・データ更新	更新数据
・すれちがい更新	更新擦肩通信数据
・ともだち登录	登录游戏好友
・タイトルへ	返回标题画面
Uの手帐	查看怪物图鉴、道具图鉴等信息
クエスト	任务（完成后有奖励）
月亮	月面基地复兴
玩偶	迷你游戏 カプカプ工厂
船	飞空艇

©2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

战斗系统介绍

基础概念

1、BRAVE & DEFAULT 系统为玩家提供了改变传统回合制游戏每回合每名角色只能行动 1 次的方法，令游戏的战术安排更加灵活。

2、进入战斗后，敌我双方所有角色除 DEFAULT 外的各种行动都会消耗 1 点 BP（行动值），而每回合 BP 值会自动恢复 1 点。（这意味着所有角色每回合都能至少行动 1 次，与所有传统回合制游戏相同。）

3、进入战斗后，敌我双方所有角色的初始行动皆为 0，发生“BRAVE ATTACK”时则发动一方的 BP 值为 1。

进阶概念B

1.在战斗中选择 BRAVE，可以在当前回合透支 1 次行动次数（BP-1），每回合最多可以透支 3 次

2.角色每多 BRAVE 1 次，就可以在当前回合多行动 1 次，若

该回合 BRAVE 满 3 次，则可以一回合进行 4 次行动。

3、当角色的 BP 值为负值时，则该回合无法行动且处于完全无防备状态，直到 BP 值恢复至 0 才可下达新的指令。

（例：第一回合角色 BRAVE 满 3 次，BP 值为 -3，则下三个回合内该角色无法行动，直到第五回合方可行动。）

进阶概念D

1、在战斗中选择 DEFAULT，则角色会放弃当前回合的行动，并储存 1 个行动次数（BP+1），最多可储存 3 次行动。

（BP 值为 3 后，角色可以继续 DEFAULT，但是不会再继续增加 BP 值。）

2、BP 值为正值时，玩家可以使用消耗 BP 值的技能。

3、DEFAULT 的同时角色进入防御状态，可降低伤害。

进阶概念BD

1、当角色的 BP 值为正值时，如果不 BRAVE，则该角色每回合依然只行动 1 次。

2、当角色的 BP 值为正值时，BRAVE 相应的次数，则该角色下回合可以继续行动。

（例：角色的 BP 值为 3，则 BRAVE 3 次后，该回合行动 4 次，BP 值为 0，下回合依然后可以行动。）

3、当角色的 BP 值为正值时，BRAVE 更多的次数，则该角色会出现下几回合无法行动的情况。

（例：角色的 BP 值为 1，则 BRAVE 3 次后，该回合行动 4 次，BP 值 -2，下两回合无法行动。）

连战系统

当玩家在一回合内无伤击倒敌人时就会发动“连战”，此时按下 L 键就可直接进入下一场战斗，按 B 键则是退出战斗。连战状态下 BP 点数是继承自上一场战斗的，玩家所持的 BP 点数决定了可连续战斗多少场（当前回合是敌人先出手攻击时连战就会结束）。

举例来说，进入战斗时我方全体 BP 点数均为 0，并且我方全部角色都拥有一击就可将对手尽数消灭的战斗力，那么在没有任何特殊情况出现的条件下，可以连战 5 场（全体角色 BP 均为 -1 后还可以战一场）。而在战斗过程中假如我方出现一次“BRAVE ATTACK”的情况，那么全体角色的 BP+1，可多战 4 场；出现两次可多战 8 场，以此类推。连战次数越高，战斗奖励就越高，10 连胜以上的话战斗奖励为基础总和 ×3（包括了金钱、经验和 JP），但在连战中可获得的 JP 点数上限为 999，pq 和 EXP 为 999999。连战系统是刷经验和金钱的基础，具体操作参见下文的“快速练级 & 刷钱”。

自动战斗

进入战斗后，设定战斗指令时，可以在指令处按下 L 键重复操作，最多可重复 4 次（也就是 BRAVE4 次）。设定好指令后，按下 Y 键可将当前指令保存下来，下次进入战斗时按下 Y 键选择“リピート”就可以重复上一场战斗的指令了。

BRAVELY SECOND

当玩家有足够的 SP 点数时，在战斗中按下 SELECT 或是 START 键就可发动 BRAVELY SECOND。BRAVELY SECOND 可以无视敌人是否处于攻击状态下，发动后时间暂停，我方可使用任意一名角色的技能。该角色行动时的所有攻击都会 100% 暴击，伤害上限可突破 9999，不会消费 BP 点数，取而代之的是消费 SP 点数。SP 点数每 8 小时会回复 1 点，上限为 3，玩家也可以课金购买快速回复 SP 点数的饮料。

月面基地复兴

月面基地复兴相当于是前作村庄复兴的强化版，基本操作就是通过擦肩通信和网络朋友招待的形式来增加月面基地的人口，再利用这些人口扩建设施。

设施复兴所需的时间是与参与人数密切相关的，比如一个设施如果只有 1 人参与复兴需要 1 小时的话，那么 30 人参与就只需 2 分钟，所以人数越多效率越高。假如玩家没什么可以擦肩的对象，就只能依靠网络朋友招待了，打开 SAVE 界面后选择“データ更新”，每天会获得 1 ~ 3 个人口（好惨）。

复兴设施的时间是与现实时间同步的，玩家无需一直开着月面基地的页面，只要游戏在启动状态下，无论有无在玩，复兴都一直在进行。

复兴设施的主要目的是为了获得必杀技；完成设施时除必杀技外还会获得一些赠送的道具。每隔一段时间还会有魔王来袭，点击魔王头像后会出现几个选项：

炮击：使用战舰攻击魔王令其弱化

决战：直接与魔王交战

目标 LV：令魔王弱化到相应的等级

保护：锁定该魔王，让它不会因为更新而被替换掉

配信：将这个魔王通过擦肩通信的形式送往其他玩家的基地。

必杀技

必杀技需要通过月面基地复兴来获得，习得必杀技后装备上对应的武器，同时满足一定的“使用条件”后战斗菜单就会出现必杀技的指令。

必杀技被分为攻击系、回复系、敌弱体系和我方强化系四大类，同前作一样，发动必杀技时会有特殊的音乐出现，在音乐持续的时间内，我方全部角色的状态都会有所提升，并且在这段时间内的攻击仍可高速化。

每种必杀技可附加上 4 个追加效果，发动时的威力 = 必杀技自身的效果 + 追加效果，不同种类的必杀技，可追加的效果也不仅相同。

合理利用必杀技可以在与 BOSS 的交手中占尽先机，例如先发动会增加会心一击率的必杀技，之后一段时间内的普通攻击就都会处于容易暴击的状态。

TIPS 本作有简单、普通、困难三个难度。在http://special.member.jp.square-enix.com/second/上登陆自己的账号之后以普通以上难度完成游戏即可获得成就。以困难难度开始游戏并且从未变更过难度打通本作，就可入选“殿堂级玩家”，获得最强盾“時空のベゼル”。

攻击系

剑的必杀技	对象	发动效果	伤害效果	音乐中的追加效果	习得条件
ハックスラッシュ	单个敌人	连续攻击5次，物理防御力下降15%	伤害倍率：0.9*5，持续4回合	我方全体攻击次数提升20%	初期
ソニックウェーブ	单个敌人	风属性的强力攻击	伤害倍率：6.0	我方全体物理攻击力提升50%	新必杀技开发所βLV1
ボルトスプライト	单个敌人	雷属性的强力攻击	伤害倍率：6.5	我方全体会心一击率提升400%	新必杀技开发所βLV6
斧的必杀技	**对象**	**发动时效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
グランストライク	全体敌人	给予大伤害	伤害倍率：3.0	我方全体物理防御力提升20%	新必杀技开发所αLV3
メイルシュトロム	敌单体	连续攻击5次	伤害倍率：1.0*5	我方全体攻击次数提升35	新必杀技开发所αLV8
ギガトンスイング	敌单体	土属性的强力攻击	伤害倍率：6.0	我方全体的物理防御力提升50	新必杀技开发所βLV3
タイラントロア	全体敌人	给予大伤害	伤害倍率：6.0	我方全体的物理攻击力提升50	新必杀技开发所βLV8
枪的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
ホライズン	单个敌人	给予大伤害	伤害倍率：4.5	我方全体会心一击率提升200%	新必杀技开发所αLV4
オーバーマスター	单个敌人	连续攻击6次，很高概率令对象麻痹。	伤害倍率：0.85*6	我方全体物理攻击力提升35	新必杀技开发所αLV9
メギドフレイム	全体敌人	火属性的强力攻击	伤害倍率：5.0	我方全体物理攻击力提升50%	新必杀技开发所βLV4
グラツィオーゾ	单个敌人	给予大伤害	伤害倍率：6.0	我方全体攻击次数提升50%	新必杀技开发所βLV9
ロッド的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
ピアシングボルト	敌单体	不受敌人物理防御力影响的攻击	基本威力：50，伤害倍率：4.5	我方全体魔法攻击力提升20%	新必杀技开发所αLV1
エアーズファング	敌全体	风属性的强力攻击	基本威力：100，伤害倍率：5.0	我方全体魔法攻击力提升40%	新必杀技开发所βLV1
ホーリーウエポン	敌全体	给予大伤害	基本威力：100，伤害倍率：6.0	我方全体魔法攻击力提升50%	新必杀技开发所βLV6
杖的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
アシッドレイン	敌全体	给予敌人全体水属性攻击并令其物理防御力下降25%	基本威力：100，伤害倍率：4.0，持续4回合	我方全体物理攻击力提升25%	新必杀技开发所αLV7
ディバインライト	敌单体	给予大伤害	基本威力：150，伤害倍率：7.0	我方全体魔法攻击力提升50%	新必杀技开发所βLV7
短剑的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
インフィニティ	敌单体	连续攻击5次	伤害倍率：0.9*5	我方全体攻击回数提升20%	新必杀技开发所αLV2
ブレイドストーム	敌单体	15回连续攻击	伤害倍率：0.35*15	我方全体攻击回数提升35%	新必杀技开发所αLV7
クロスディバイド	敌单体	10回连续攻击	伤害倍率：0.7*10	我方全体攻击回数提升50%	新必杀技开发所βLV7
刀的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
夜半の月影	敌单体	给予敌人伤害的同时高概率令敌人数回合无法行动	伤害倍率：4.5	我方全体物理攻击力提升20%	新必杀技开发所αLV3
冲つ白波	敌全体	水属性的强力攻击	伤害倍率：4.0	我方全体会心一击率同时300%	新必杀技开发所αLV8
花の散るらむ	敌单体	连续攻击5次	伤害倍率：1.2*5	我方全体行动速度提升50%	新必杀技开发所βLV3
红叶の锦	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：7.0	我方全体行动速度提升50%	新必杀技开发所βLV8
ナックル的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
月光	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：4.5	我方全体物理攻击力提升20%	新必杀技开发所αLV5
罗汉掌	敌单体	连续攻击16次	伤害倍率：0.35*16	我方全体攻击回数同时35%	新必杀技开发所βLV5
大剑的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
リミットブレイク	敌单体	给予敌人不受其物理防御力影响的大伤害	基本威力：50，伤害倍率：4.5	我方全体物理攻击力提升20%	新必杀技开发所αLV5
エアスプリッター	敌全体	给予大伤害	伤害倍率：4.0	我方全体物理攻击力提升35%	新必杀技开发所αLV10
クロススラッシュ	敌单体	土属性的强力攻击	伤害倍率：5.5	我方全体物理攻击力提升40%	新必杀技开发所βLV5
统的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
チャージレーザー	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：4.5	我方全体攻击回数提升10%	新必杀技开发所αLV4
トリガーハッピー	敌全体	给予大伤害	伤害倍率：5.5	我方全体攻击回数提升50%	新必杀技开发所βLV4
アサルトサイト	敌全体	给予敌人不受其物理防御力影响的大伤害	伤害倍率：6.0	我方全体物理攻击力提升50%	新必杀技开发所βLV9

回复系

杖的必杀技	对象	发动效果	伤害效果	音乐中的追加效果	习得条件
グローリィバイン	味方全体	回复HP	基本威力：150	我方回复魔法的效果提升100%	新必杀技开发所αLV2
短剑的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
アサームサークル	味方全体	回复HP，解除异常状态	基本威力：150	我方全体魔法攻击力提升30%	新必杀技开发所βLV2
ナックル的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
回气功	味方全体	回复HP，复活死亡角色	基本威力：150	我方全体魔法攻击力提升30%	新必杀技开发所αLV10

敌弱体化系

弓的必杀技	对象	发动效果	伤害效果	音乐中的追加效果	习得条件
カーズドアロー	敌全体	物理&魔法攻击力、物理&魔法防御力下降15%	持续4回合	我方全体魔法攻击力提升35%	新必杀技开发所αLV10
ロッド的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
リデュースリプル	敌全体	物理&魔法攻击力、物理&魔法防御力下降15%	持续4回合	我方全体魔法攻击力提升35%	新必杀技开发所αLV6
统的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
スパイダーウェブ	敌全体	行动速度、攻击回数、命中率、回避率下降25%	持续4回合	我方全体行动速度提升30%	新必杀技开发所αLV9

味方强化系

剑的必杀技	对象	发动效果	伤害效果	音乐中的追加效果	习得条件
ソードダンシング	味方全体	物理攻击力、攻击回数、行动速度上升25%	持续4回合	我方全体魔法防御力提升35%	新必杀技开发所αLV6
杖的必杀技	**对象**	**发动效果**	**伤害效果**	**音乐中的追加效果**	**习得条件**
ルクス	味方全体	物理&魔法攻击力、物理&魔法防御力提升25%	持续4回合	我方全体行动速度提升35%	新必杀技开发所βLV2

TIPS 四个角色在属性上存在着一定差异，ユウ的知力和器用最高，イデア的体力最高，知力低，适合物理系职业，マグノリア的精神和最大MP高，适合做回复角色，ティズ各项数值都相对平均。

カプカプメーカー

一个放置PLAY的迷你游戏，在第一章解禁。进入游戏后，四位角色就会开始合力制作玩偶，玩家可以将制作好的玩偶卖掉，获得名为“カプ”的资产。使用“カプ”可以购买到各种道具，例如可以同时生产多个玩偶的剪刀、提升单价的填充物、缩短时间的粘合剂和提升稀有度的上色笔。道具一旦购入就可以反复使用，但每次使用都还需要支付一定的“カプ”。

在制作界面的右下角有个名为“差し入れ”的槽，它会随着玩偶制作数量而逐渐被填满，填满后按下就可在20秒内强化角色能力。在没有任何道具和能力加成的情况下生产一盒玩偶大约需要8分钟，售价2000カプ左右，但如果使用高级道具再配合“差し入れ”的话，一盒卖到几十万也是很有可能的。

要注意的是，无论是道具还是“差し入れ”提供的BUFF都只针对这期间制作出来的玩偶有效，假如在BUFF结束时玩偶还没有做出来的话就享受不到该BUFF的收益。我个人推荐是在制作还剩15秒时上道具BUFF，还剩5秒时上“差し入れ”，这样在“差し入れ”持续的时间内就能完成2轮制作过程。

カプカプの里

第3章入手飞空艇后去**グランシップ**的舰桥和猫头鹰对话会得到关于**カプカプの里**的情报。它位于**イスタンタ－ル**的右上方，有一片浓密的森林，在山洞口（祈祷衣の洞窟）下飞空艇后沿着小路一直走，走到拐弯处继续往下，能够看到一小块被树林包裹的空地，这里就是**カプカプの里**。

玩家在这里可以购买到LV1～LV6的全部魔法、全部BOSS使用的武器、最强防具、获得经验值×2的饰品和获得金钱×2的饰品。和左侧的猫头鹰对话可以改变角色的名字。假如玩家在**カプカプメ－カ－**中已经购入了**カプ**兑换pq的功能，那么猫头鹰的旁边就会出现一个提供该服务的小恶魔。

职业系统介绍

基础概念

1. 本作中队伍固定为4名角色，由玩家通过对每个角色的职业进行自由搭配来实现战术的多样化。

2. 所有角色的初始皆为すっぴん（素人），随着主线及支线剧情的发展，玩家可以获得更多新的职业。

3. 转职不仅会改变角色的外观，更会影响角色对不同装备的适性，以及可以使用的技能。

4. 每个职业都有职业等级的设定，职业等级与角色等级不同，通过累积JP（职业点）来提升。

5. 本作的职业总计30个。其中主线可入手12个职业，其余18个是在支线任务中入手的。

6. 与前作不同，在前四章中的支线任务只能从两个职业中任选其一入手，剩下的另一个职业要等到第5章开启后重新打一遍支线才可获得。

进阶概念

1、职业等级提升后，玩家可以习得该职业相应的主动技能（例：修饰句LV.2）以及辅助技能（例：**ダメ－ジ**分散）。

2、当角色转职成其他职业后，可在能力选择界面中设定副职技能。

（例：LV10的**ウィザ－ド**转职为LV1的狩人，并将**ウィザ－ド**设定为副职，则LV1的狩人可以同时使用LV10**ウィザ－ド**的全部主动技能）

3、玩家可以在能力选择界面中设定全职业共通的辅助技能，以获得相应的辅助能力。

4、每个辅助技能都有对应的辅助技能槽数，在槽数上限范围内，玩家可以随意搭配辅助技能，槽数值上限初始为1，随剧情增加，最大为5。

（例：“压缩言语”要占用3个技能槽，若当前玩家槽数上限为3则只能装备这1个技能，但是可以更换为槽数值为1的“魔防增加20%”及其他总槽数值为2的技能。）

使用说明

与前作相比，本作增加了12个全新职业，只保留了前作中18个职业。并且11个新职业全部都是在主线中获得，一些经典的FF老职业，例如白黑魔、圣骑士等反倒是放到了支线任务中。新添加的这些新职业开创了一些新的组合玩法，值得玩家去花费心思研究。

但这30个职业并非都适合参加战斗，大约有2/3的职业的存在价值都只是提供各种有利的辅助技能而已。如何搭配并没有硬性规定，不同的技能搭配也可以诞生出不同的战斗方式，玩家可以在游戏中一点点摸索出最适合自己的职业与技能组合。

最后要强调的一点是，本作的职业满级为LV11。但在入手“妖狐”职业以前玩家只能将现有职业练到LV10。LV10后职业图标旁会出现黄色星星，并显示“MASTER”字样。入手“妖狐”之后，将其练到LV2，就可习得辅助技能“觉醒”。装备该辅助技能之后，所有职业的最高等级就可提升至LV11了。满级后职业图标旁会出现蓝色星星，并显示“LEGEND”字样。

由于页数有限，下面就仅介绍一下12个新的职业。至于其余18个旧职业，虽然部分技能有进行调整，但总体来说并没有太大改变，就不做累述了。

ウィザ－ド（魔女）

职业说明

拥有低消耗MP的属性魔法，通过修饰句的形式附加上诸多效果，是从游戏初期到中期都非常好用的职业。因为她的魔法攻击基本都是对敌人全体的，清理杂兵刷经验也很是受用，远远比物理攻击职业要来得有效率得多。修饰句还可以对除精灵魔法之前的其他魔法使用。

LV	技能名称	说明
1	精灵魔法	可以使用群体火、水、雷、风、土、光、暗魔法
2	修饰句	LV1的修饰句，可使用“ダ－ツ”和“ニ－ドル”
3	ダメ－ジ分散	单体受到伤害时会将15%的伤害分摊给其余3人，自己承受85%，但是反射魔法的伤害、毒和冻结的伤害无法分摊
4	修饰句LV2	LV2的修饰句，可使用“ハンマ－”和“ミスト”

TIPS 入手“ねこ使い”职业后与世界各地的猫咪们对话，可以获得很多有建设性的对话。

LV	技能名称	说明
5	ポストスクリプト	魔法追加“修饰句”效果
6	修饰句LV3	LV3的修饰句，可使用“ブラスト”和“ウォール”
7	魔法ダメージ吸收	将受到的魔法攻击伤害的25%转为自身HP
8	フルチャージ	MP最大时，魔法攻击的威力上升50%
9	修饰句LV4	LV4的修饰句，可使用“レイン”和“アロー”
10	ペントリロキズム	在使用修饰句的回合，我方所使用的魔法都会附带上相同的修饰句效果，但魔法攻击的对象必须是同一人
11	修饰句LV5	LV5的修饰句，可使用“ノヴァ”

チャリオット（战车）

职业说明

初期物理攻击职业，全部武器的适用度均为C，但是可以装备多达4件武器。早期就可学到“物攻20%アップ”，对物理输出职业的帮助很大。但到了游戏中期之后，该职业就基本没什么优势了。

LV	技能名称	说明
1	浑身击	自身伤血越少，伤害越大
2	物攻20%アップ	物理攻击提升20%
3	三刀流	头部也可装备武器，但该武器的威力下降50%
4	なげる	选择武器，投掷出去给予敌人伤害。这个攻击不受敌人物理防御力影响，投掷出去的武器战斗结束后收回
5	战斗民族	战斗中进行普通攻击的武器的适用度+1
6	武器回收	在战斗中收回丢出的武器
7	乱れなげ	用选中的武器对敌人全体造成伤害，武器的数量需要与敌人数量相同，投掷出去的武器战斗结束后收回
8	形稽古	战斗中装备的武器的适用度+3
9	五月雨击	随机选择一名敌人，使用右手装备的武器，根据其适应度造成一定的伤害
10	四刀流	头和躯干都可装备武器
11	急所突き	攻击敌人种族弱点时必定会会心一击

フェンサー（击剑手）

职业说明

拥有攻击和防御两种姿态的物理输出职业，可以配合其他提升效果共同使用，令攻击力和防御力都达到基础值的150%。不过同比ドマホーク和狩人两大物理输出职业，フェンサー的火力并不算高，作为副职业使用还是很不错的。

LV	技能名称	说明
1	烈火のウルフ	攻击强化形态，物理和魔法攻击力提升25%
2	坚牢のバイソン	防御强化形态，物理和魔法防御力提升25%
3	ウルフファング	先以攻击强化形态输出，攻击后自动转为防御强化形态
4	バイソンホーン	先以防御强化形态输出，攻击后自动转为攻击强化形态
5	疾风のファルコン	速度强化形态，行动速度提升50%
6	反击バイソン	受到单体物理伤害时以75%的概率反击
7	构え效果持续	即使改变形态，前一次形态的增益效果也会持续10回合
8	最初からウルフ	战斗开始时自动进入攻击强化形态，但连战无效
9	剑の心得	剑的适应度为S
10	ファルコンクロウ	速度强化形态下对随机敌人发动4次物理攻击
11	红莲のウルフ	该状态下自身的物理攻击力和魔法攻击力将达到最大，持续10个回合

ビショップ（主教）

职业说明

在入手白魔职业以前，ビショップ将充当着奶妈的职责。与白魔相比几乎没有攻击技能，但回复技能消耗的MP要少，可以作为魔法输出角色的副职业来使用。

LV	技能名称	说明
1	神圣魔法LV1	LV1的神圣魔法，可以使用“ヒール”和“アンチドーテ”
2	神圣魔法LV2	LV2的神圣魔法，可以使用“クリアランス”和“ディバインナイト”
3	魔防20%アップ	魔法防御力提升20%
4	神圣魔法LV3	LV3的神圣魔法，可以使用“ブレッシング”和“キュアー”
5	神圣魔法LV4	LV4的神圣魔法，可以使用“ギフト”和“イノセンス”
6	二言	消耗2点BP对目标发动威力×2的魔法攻击
7	杖の心得	杖的适应度为S
8	神圣魔法LV5	LV5的神圣魔法，可以使用“ベネディクション”和“リザレクション”
9	神圣魔法LV6	LV6的神圣魔法，可以使用“サクリファイス”和“カーム”
10	压缩言语	发动一次魔法，有50%的概率实现“二言”的效果
11	神圣魔法LV7	LV7的神圣魔法，可以使用“フェイト”

占星术师

职业说明

非常给力的魔法系辅助性职业。LV3就可学会“未来予知”，遏制住敌人的先制攻击和BRAVE ATTACK。众多月魔法可提升我方的各项实力，只可惜都针对的是单一目标，后期可以配合黑魔道士的“何でも全体化”组合使用，便会令人爱不释手。

LV	技能名称	说明
1	月魔法LV1	LV1的月魔法，可以使用“フィジカルアップ”和“マジックアップ”
2	月魔法LV2	LV2的月魔法，可以使用“エスケープアップ”和“エレメントガード”
3	未来予知	令敌人的先制攻击和BRAVE ATTACK无效
4	月魔法LV3	LV3的月魔法，可以使用“スピードアップ”和“マジックミラー”
5	月魔法LV4	LV4的月魔法，可以使用“フィジカルガード”和“マジックガード”
6	先制术	在回合最初就是用特定的技能和魔法
7	月魔法LV5	LV5的月魔法，可以使用“ラックアップ”和“エレメントミラー”
8	月魔法LV6	LV5的月魔法，可以使用“エレメントアップ”和“エレメントバリア”
9	补助长期化	我方的增益BUFF效果持续时间延长1倍
10	限界突破强化	突破增益BUFF的上限，一人装备全队有效
11	月魔法LV6	LV5的月魔法，可以使用“ステータスバリア”

ねこ使い（驱猫使）

职业说明

这个职业可以视为是FF传统职业·青魔道士的变种。团队任意角色装备LV6的技能“ラーニング”之后承受敌人特定的攻击就可以学会这一技能，但要使用技能则需要特定的道具。这些道具可通过复兴月面基地的“バイオプラント”之后，在冒险家处购买到。

TIPS 入手飞空艇后选择“AUTO操作”可直接选择目的地。

LV	技能名称	说明
1	ねこ技	消费道具使用已学会的敌人的固有技能
2	ねんねこ	50%概率令敌人全体睡眠
3	攻击アイテム强化	使用攻击道具时攻击力提升至1.5倍
4	穴掘り	在战斗中入手使用ねこ技所需的道具
5	あやまる	让自己变得不容易受到敌人攻击
6	ラーニング	装备后可学习到敌人的特定技能，一人装备全队有效
7	索敌	我方的先制率和BRAVE ATTACK率提升5%，多人同时装备时效果叠加
8	ねこ奥义	消费道具使用已学会的敌人的固有技能
9	HP20%アップ	HP增加20%
10	香箱座り	10回合内自身的物理和魔法防御力最大化
11	ねこまんま	ねこ技和ねこ奥义造成的伤害提升至150%

ねこ技	效果	必要道具	所学习的敌人及出现场所
体液吸收	吸收单个敌人HP	魔兽の肉	パレットアント（ナダラケス海蚀洞 第4章前）、バグズシューター（源泉洞 入口 第5章后）
精气吸收	吸收单个敌人MP	怪鸟のささみ	バグズシューター（源泉洞 入口 第5章后）、バレルパラポネラ（ナダラケス地方 第5章后）
丸かじり	单个敌人HP为1	魔兽の肉	バルトラ（エイゼン地方 第5章后）
蜂の巣	攻击单个敌人，令其物理防御力下降	ねこじゃらし	II号战者A型（砦の次元洞 1F 通关后）
一齐攻击	自己和濒死的我方全体一起攻击	怪鸟のささみ	ボーンナイト（火の次元洞 1F 东 通关后）、オークロード（ミスリル矿山 第5章后）
リンプン	赋予单体混乱效果的物理攻击	大鱼の刺身	グレートモス（山の次元洞 中腹 通关后）、ポイズンモス（山の次元洞 中腹 通关后）
ホワイトウインド	回复全体HP	ねこじゃらし	エアロランタン（山の次元洞 西部 通关后）、アクアランタン（火の次元洞 1F 西 通关后）
パンツァーリート	4回合内我方全体攻击力上升	龙肉	II号战者B型（砦の次元洞 1F 通关后）
焚书	附带沉默属性的火魔法全体攻击	绝品チーズ	フレアランタン（エイゼン地方 夜 第5章后）
水しぶき	贯穿单一敌人DEFAULT的水属性攻击	レモラの煮干し	デスフィッシュ（山の次元洞 中腹 通关后）、レモラ（山の次元洞 西部 通关后）、マリンデビル（海上）
ソニックブーム	贯穿单一敌人DEFAULT的风属性攻击	イッカク节	アンズー（魔王封印地）、キマイラ（旧サジッタ遗迹 前4章）
ロックストーム	对敌人全体的土属性物理攻击	まっしぐらフード	メガスコリデス（エタルニア地方 第5章后）
スターダスト	对敌人全体的光属性物理攻击	またたび	レグルス（ミスリル矿山 第5章后）

ねこ奥义	效果	必要道具	所学习的敌人及出现场所
强壮剂	我方一名角色BP+1	魔兽の肉、またたび	帝国前线卫生兵（シュタルクフォート 2F 第5章后）
永久の眠り	令陷入睡眠状态的角色即死	怪鸟のささみ、またたび	ハマドリュアス（フロウエル地方 第5章后）
スラッガー	将单一敌人踢出战斗	大鱼の刺身、またたび	ガルガンチュワ（神界への道）
デススパイラル	对随机对象释放4次即死攻击	ねこじゃらし、またたび	ワイトクイーン（ゼネオルシア灵庙）
バトルロイヤル	敌我双方都进入狂暴状态	龙肉、またたび	バハムートモンク（神界への道）
龙王会心击	通常威力×4的攻击	绝品チーズ、またたび	バハムートモンク（神界への道）
ボーンクラッシュ	令敌人全体弱化的强力攻击	レモラの煮干し、またたび	スカルランサー（グラープ砦 第5章后）
电气分解	对敌人全体的雷属性物理攻击，并令其火属性弱点化	イッカク节、またたび	第三天魔王：管付（配信）

トマホーク/战斧

职业说明

最强物理攻击职业。单单是普通攻击的伤害就很高，并且还能无视物理防御力、无视DEFAULT、附加上各种魔法属性，即便是不太吃物理攻击的敌人，也可以依靠上述方法强行给予大伤害。只可惜没有什么对全体攻击的技能，否则其他魔法攻击职业就不用出场了。推荐辅助技能装备"狩人"的"プリシジョン"或是"ソードマスター"的"行きがけの驮赁"，可以令普通攻击得以强化。

LV	技能名称	说明
1	サイドワインダー	对选中对象的物理攻击，选中对象越少，伤害越高
2	マーヴェリック	每回合的最后对HP最少的敌人发动强力物理攻击
3	ウォーヘッド	赋予武器魔法属性效果
4	コンドル	物理攻击附带贯穿DEFAULT的能力，持续10回合
5	ハープーン	物理攻击附带贯穿物理防御的能力，持续5回合
6	バラージ	同一回合内，攻击回数越多，伤害越高
7	ホークアイ	命中率100%
8	スパロー	右手的物理攻击力数值转换为魔法攻击力，并对对象施展魔法攻击
9	铳の心得	铳的适应度提升至S
10	シュライク	向上空发射子弹，下一回合造成物理攻击
11	クロスファイア	我方行动造成伤害时，装备了该技能的角色有25%的概率追加攻击

パティシエ（糕点师）

职业说明

前作中"药师"职业的变种。善于令对手陷入属性下降、状态异常的不利局面，最强技能パイメテオ要LV11才能学会，总的来说，该职业在中前期的作用不算很大。

LV	技能名称	说明
1	パティスリー	制作各种各样附加DEBUFF的点心丢向敌人
2	レコルト	战斗中入手制果所需的道具
3	フランベ	对BP高的目标发动大威力的火属性物理攻击
4	デコラシオン	令单一敌人变得更容易受到攻击
5	状态异常确率强化	状态异常赋予率上升25%
6	グラッセ	使用消费道具回复HP和MP时效果两倍
7	ポーズカフェ	解除幽灵状态和增益效果
8	弱体长期化	装备该技能后，使用降低属性的技能时，持续时间为原先的2倍
9	アイテム全体化	消费道具可对全体使用
10	色々クリティカル	使用魔法或是道具时，有25%概率会心一击，伤害量和回复量翻倍
11	パイメテオ	随机选择目标，第一次降低其物理攻击力25%，第二次降低其物理防御力25%，第三次降低其魔法攻击力25%，第四次降低其魔法防御力25%

エクソシスト（驱魔人）

职业说明

使用"撤销"技能令HP、MP、BP回复到前一个回合时的状态。LV3可学会辅助技能"徐々にMP回复"，是魔法输出系角色的好帮手。LV8的"ワイプアウト"有33%的概率令全体敌人即死，假如全体角色均在4次BRAVE之后全部使用该技能，基本可以将敌人搞定，是中盘时期较为省力的战斗方法。

LV	技能名称	说明
1	アンドゥ：HP	令对象的HP回到1回合前的最初状态，对死亡的角色也有效
2	アンドゥ：アクト	令敌人的行动无效化一次
3	徐々にMP回复	回合终了时恢复30MP
4	ピュリファイ	解除单体的各种附加效果
5	アンドゥ：MP	令对象的MP回到1回合前的最初状态
6	アンドゥ：BP	令对象的BP回到1回合前的最初状态
7	トロワ	装备该技能后，"撤销"技能可追溯至前三回合
8	ワイプアウト	敌人全体33%的概率即死
9	エクトプラズム	自身战斗不能时进入幽灵状态
10	ゼノグラシア	在副职技能中增加"异言"，将在"フレンド召唤"中使用过的魔法登录在"异言"中，令玩家可用
11	オートアンドゥ	回合终了时，自身的HP、MP回到1回合前的状态，但角色死亡的话无法使用，1回合前HP和MP低于现在的话也不会发动

TIPS 在グランシップ的酒场调查钢琴可以听演奏。

ガーディアン（守护者）

职业说明

每受到一次攻击，就会增加25%的灵力，再通过消费灵力给予敌人强力攻击，属于自损500伤敌1000类型的职业，提高自身的防御力是关键。

LV	技能名称	说明
1	凭依	附身到敌我双方任意角色身上6回合，物理攻击力、魔法攻击力、HP和MP都会和附身对象叠加，然后操作附身对象进行攻击
2	ソウルスマッシュ	消耗20%灵力的强力物理攻击
3	ソウルブ-スト	以50%灵力的状态开始战斗，但连战时无效
4	ソウルブラスタ-	消耗50%灵力的强力物理攻击
5	守护灵	装备该技能后角色可以储备灵力，每受到一次攻击，灵力提升25%
6	重装の心得	铠和兜的适应性提升至S
7	ソウルリンク	使用消耗灵力的技能时，直接使用选中对象的灵力
8	灵镜	3回合内反射物理攻击
9	凭依される	让目标附身在自己身上，目标的物理攻击力、魔法攻击力、HP、MP、灵力与自身叠加，目标自身无法行动。
10	ソウルキャノン	消耗100%灵力的强力物理攻击
11	ダブルソウル	装备该技能后，无论是附身还是被附身，都可以使用双方的技能

皇帝

职业说明

基础能力在全体职业中最高，技能"高贵な鹫"可同时大幅强化敌我双方，虽然听上去有些危险，但只要搭配好暴击的技能，就可以在敌人出手前将他们全部解决掉。假如辅助技能安装上了"四刀流"，伤害可以达到近乎恐怖的高度。

LV	技能名称	说明
1	闪光	给予敌人全体当前自身HP一半数值的伤害
2	ゾネンブル-メ	战斗中的行动顺序、行动速度逆转。BRAVE中的指令顺序也会逆转。
3	ケントゥリオ	将全体攻击单体化，伤害加倍
4	春の目觉め	回合终了时回复敌我双方的HP，持续5回合
5	不朽の自由	敌我双方全体交换物理防御力和魔法防御力，持续5回合
6	冬の岚	敌我双方全体的HP、MP、BP无法回复，持续3回合
7	高贵な鹫	敌我双方的物理攻击力和魔法攻击力提升至200%，持续5回合
8	ツイタデル	两回合中，敌我双方全体的BP减少1点
9	ツエルベルス	自身的HP、MP、状态异常等在战斗终止时恢复到开战前的状态
10	オデッセイド-ン	4回合中敌我双方全体的BP+1
11	オ-バ-ロ-ド	敌我双方全体行动必定会心一击，持续5回合

妖狐

职业说明

最后入手的一个职业。首先，它的辅助技能"觉醒"可以令群体职业的LV11解禁。装备上"觉醒"后就可以将各个职业的等级练满至LV11，满级后无需再装备"觉醒"就可以使用当前职业LV11的技能了。妖狐的攻击主要是依靠恶魔召唤，需要先打倒7座石碑处的7个恶魔。另外，妖狐的LV11技能"黄泉送り"可直接将杂兵消灭，完全无需战斗，是后期刷经验和金钱的利器。

LV	技能名称	说明
1	恶魔召唤LV1	召唤恶魔アスモデウス，使用技能"色欲"和"サンダジャ"
2	觉醒	令职业的LV11解禁
3	恶魔召唤LV2	召唤恶魔ベルゼブブ，使用技能"暴食"和"アシッドブレス"
4	恶魔召唤LV3	召唤恶魔マモン，使用技能"强欲"和"ブリザジャ"
5	恶魔召唤LV4	召唤恶魔ベルフェゴ-ル，使用技能"怠惰"和"ファイジャ"
6	恶魔召唤LV5	召唤恶魔サタン，使用技能"愤怒"和"三の太刀"
7	やまびこ	使用魔法时有25%的概率会再度发动同一魔法，且不消耗MP和BP
8	恶魔召唤LV6	召唤恶魔リヴァイアサン，使用技能"嫉妒"和"命食い"
9	恶魔召唤LV7	召唤恶魔ルシファ-，使用技能"傲慢"和"エアロジャ"
10	黄泉送り	战斗开始时将低于自身等级20级以上的敌人直接消灭
11	恶魔召唤LV8	使用技能"化ける"，变成其他队友

快速练级&刷钱

作为一款RPG，练级和赚钱是最痛苦的两件事，本作中玩家不但要练角色自身的等级，还要练全部30个职业的等级，所需的时间自然是不少。当然，在游戏的不同阶段有着不同的练级方法，速速掌握起来吧！

准备工作：

1. 将遇敌率调至100%。

2. "**すっぴん**"职业LV8可学会的辅助技能"**JPアップ**"

3. 饰品"**グロウエッグ**"，获得的EXP和JP 2倍，不获得金钱，该饰品要在"**カプカプの里**"花999999购买。

4. 饰品"**金の卵**"，获得的金钱2倍，不获得EXP和JP，该饰品要在"**カプカプの里**"花999999购买。

●游戏初期（第1章～第3章）：初期可以在**イスタンタ-ル**左侧的沙漠处反复刷怪练级。这里出现的敌人有着明显的属性弱点，使用精灵魔法就可一波带走。为了增加入手的经验值和金钱，我们要尽可能地连战，辅助技能要装备上阻止敌人先出手的"未来预知"(占星术师)和提升我方BRAVE ATTACK率的"索敌"(**ねこ使い**)。进入开战前，将全部角色的副职业都转职成"**ウイザ-ド**"，进入战斗设定好指令，之后就交给自动战斗即可。首先要练的主职业是"**すっぴん**"，因为LV8可解锁入手的JP点数+20%的辅助技能。

●游戏中期（第4章）：入手飞空艇后，前往**イスタンタ-ル**右上方被森林包围的湖地区，在这里将副职业转换成"狩人"或是"**トマホ-ク**"，进入战斗后BRAVE四次，使用普通攻击消灭敌人。武器最好选择从**グランシップ**购买到的最强兵器。因为普通攻击只针对敌人单体有效，所以对BP点数的消耗也会比较大，基本很难再像初期那样依靠连战来赚取经验和金钱，不过一般能够连战5场的话，JP也可以赚到999了。

●游戏后期（第5章～通关后）：从第5章开始地图上的全部敌人都会发生改变，等级提升战斗力强化，使得连战变得更为困难。推荐练级地点在源泉洞的中央部，这里敌我双方的攻击均带会心一击效果，副职业仍是"狩人"或是"**トマホ-ク**"，辅助技能装备"**きがけの驮赁**"(**ソ-ドマスタ**-LV4)、**バラ-ジ**(**トマホ-ク**LV6)、**プリシジョン**(狩人LV7)，防具要选择强化物理防御力的。战斗时依旧采取BRAVE四次→普通攻击的形式，2～3战为一个回合。

到了第6章后，刷经验的战场可以转移到**ロンタ-ノ**离宫，在存档点附近反复刷怪即可。这里的怪一次会出现2～6只，使用"**ウイザ-ド**"的群体魔法一般需要攻击4～6次才可将其消灭。连战2次获得的JP点数在700左右，连战3次的JP点数一定会达到999。

入手职业"妖狐"后一定要第一时间将其练满，LV10会

TIPS 流程攻略中的BOSS血量是普通难度的。

解锁最强练级技能“黄泉送り”，只要给团队中最先行动的角色装备上“黄泉送り”，再配合辅助技能“JP アップ”和饰品“グロウエッグ”，半小时练满一个职业再也不是梦想！

●赚钱：地图选择源泉洞的西部，职业和辅助技能组合为：黑魔道士 ×3（**そのまま全**体化、四刀流、**ピンチに**消费 0），商人（**そのまま**全体化、三刀流、**ピンチに**消费 0、未来予知，商人的副职业选择黑魔），饰品装备“金の卵”和“进取のバッヂ”。把自己搞到残血后进入战斗、对敌全体连发**サンダガ**。一场连战打下来，差不多可以入手30万。

流程攻略

序章 我ら三铳士！ その名にかけて、お前を讨つ！

剧情后离开房子来到**ガテラティオの**街，前往大圣堂，来到祭坛前触发剧情，**ジャン**和**ニコライ**入队。

返回**ユウ**的豪宅，和管家对话，然后回到街道，往上走去世界地图。

来到世界地图后往右走，进入巡教之森（推荐等级 LV1 ~ LV5）。这里是游戏的第一个迷宫，敌人 HP 都在 60 左右，基本无难点。

在南西部存档后，前方是首个 BOSS。

BOSS

トロル：HP200，弱点光，种族人型

根据ニコライ的提示开战后全体都选择デフォルト，先防御住敌人第一轮的强攻，再选择ブレイブ反击。BOSS 血不算厚，但回避率较高，此时ユウ自身的血量并不多，注意让ニコライ专心回血，ジャン可以先使用剑技“烈火のウルフ”升攻击力后再出手。获胜后习得技能支援系技能“だうじんぐ”，可显示当前区域未取得的宝箱数量。

获胜后继续往右走，来到南东部。地图中间的宝箱可入手一面盾牌，记得给**ユウ**装备上。

和 NPC 交谈，**ニコライ**离队。然后入睡的**ユウ**被惨叫声惊醒。回到南西部找到**ジャン**，不想却遭到了背叛。**ユウ**跳河逃走。

操作**ユウ**返回**ガテラティオ**，此时**ユウ**处于只身奋战的状态，不易过于恋战，还是速速回到**ガテラティオ**为上。

前往大圣堂找到重伤的**ニコライ**，一段对话后大叔领了便当。

剧情后回到巡教之森，接下来一段路需要**ユウ**独自作战，保险起见可在**ガテラティオ**先购入回复魔法，沿途的杂兵也会掉落**ポ－ション**。

存档后回到南东部的帐篷处休息，出现一段颇为恐怖的剧情。大多数道路都被鬼火挡住了，回到西南部后调查树根处的娃娃，接着是与黑巫女**アヤメ**的 BOSS 战。

BOSS

アヤメ：HP700，无弱点，种族人型

战斗一开始时，ユウ吓得完全无法动弹，随便选择技能三回合后イデア会登场加入队伍。正式开战后不要马上进攻，因为黑巫女会使用名为“ウォ－ル”的技能，三回合内反伤一切物理攻击，贸然出手会死得很惨。先用 DEFAULT 来消耗战斗回合数，待对手状态解除后再用 BRAVE 口气给予大伤害。凭借着イデア的会心一击，可以在两轮出手攻击下解决掉对方。胜利后入手“ウイザ－ド”的星印。

剧情后开启“**教えてアニエス**”系统，穿过森林，来到星宿之街 **エタルニア**。左边的魔法屋可入手一些初期的魔法技能，推荐全部购买。

进入中央医疗塔。前往左侧房间与占星术师交谈，入手“神界の灵石”。从**エタルニア**的左侧出去返回世界地图，前往墓标**の**村。剧情后调查坠落的飞空艇，在艇内发现一名晕倒的少女。返回村子，调查开花的树入手“**マグノリアの**花”，将花给少女使用。少女自称**マグノリア**，对话后加入队伍，同时“月面基地复兴”项目开启。

接下来要前往冰结洞（推荐等级为 LV5 ~ LV9），进入洞中后“BRAVELY SECOND”系统开启。这个洞中的敌人大多弱点为火和风，但由于其中一种名为**フロステイ**的敌人拥有返魔法罩，所以还是直接用物理伤害收效更快。

BOSS

アヤメ：HP800，无弱点，种族人型

ク－・フリン：HP1500，弱点雷，种族人型

アヤメ之前有交手过，她的技能和 HP 都没有变化，但是防御罩会给人马男加上，注意查看状态再出手。人马男弱雷属性，用マグノリア转职成“ウイザ－ド”职业后发动雷魔法可以轻易搞定他。人马男死后アヤメ的攻击力会提升，不过好在任何魔法攻击对她的收效都不错。胜利后获得职业“チャリオット”。

进入公国军总司令部。调查右侧房间内的装置，然后返回总司令部的入口处，调查右侧墙壁，来到**イデア**的房间。剧情后**ティズ**加入小队。**ティズ**的特殊能力是可以调整遇敌率，同时连锁战斗模式解锁。总司令部内的敌人都为人型，弱点大多为雷。

BOSS

ジャン：HP2000，无弱点，种族人型

ニコライ：HP1500，无弱点，种族人型

公国军总司令部的 BOSS 战分为两个部分，首先面对的是ジャン。ジャン的攻击力和防御力都很高，全员角色的血量一定要保持在 2/3 以上，否则很容易死人。当ジャン采用防御形态时我方也应防御，此时攻击收效甚微。虽然没有属性弱点，但使用ウイザ－ド的魔法系攻击的收效要比纯物理系输出更高一些。打倒ジャン之后，大叔ニコライ会登场复活ジャン，接下来要同时面对ジャン和ニコライ二人。ニコライ会为ジャン附加上“圣堂骑士”的效果，令ジャン的攻击力和防御力都提升 25%，自然而然大叔是我们首先要集火消灭的目标。解决掉

TIPS 地图上的黄色图标是主线剧情，蓝色图标是支线剧情。

ニコライ之后再按照之前的打法干掉ジャン即可。获胜后入手"フェンサー"和"ビショップ"两个职业。

道具	地图	详细位置
目覚まし	ガテラティオの街 ゼネオルシア邸	2楼桌子处
100ピーク	ガテラティオの街 ゼネオルシア邸	1楼楼梯左侧
どくけし	ガテラティオの街	码头
バッカスの酒	ガテラティオの街	街道左下尽头
ポーション	ガテラティオの街	道具屋门前穿黑衣的男子旁
フェニックスの尾	ガテラティオの街 大圣堂	破碎的玻璃左侧
杖	ガテラティオの街 大圣堂	左侧的椅子
ポーション	巡教の森 西侧出口	掉落物
どくけし	巡教の森 西侧出口	掉落物
エーテル	巡教の森 西侧出口	宝箱
目药	巡教の森 南西部	宝箱
100ピーク	巡教の森 南西部	掉落物
やまびこ草	巡教の森 南西部	掉落物
目覚まし	巡教の森 南东部	宝箱
フェニックスの尾	巡教の森 南东部	宝箱
150ピーク	巡教の森 南东部	宝箱
ラウンドシールド	巡教の森 南东部	宝箱
目覚まし	巡教の森 北西部	宝箱
200ピーク	巡教の森 北西部	宝箱
どくけし	巡教の森 北西部	掉落物
樫の棒	巡教の森 北西部	宝箱
180ピーク	巡教の森 北东部	宝箱
テレポストーン	巡教の森 北东部	掉落物
フェニックスの尾	巡教の森 北东部	宝箱
どくけし	巡教の森 东侧出口	掉落物
ポーション	巡教の森 东侧出口	宝箱
120ピーク	巡教の森 东侧出口	宝箱
バレルヘルム	巡教の森 东侧出口	宝箱
バッカスの酒	エタルニアの街	武器屋后面
手袋	エタルニアの街	地图最右侧
バッカスの酒	エタルニアの街 中央医疗塔	右侧角落
安息香	エタルニアの街 中央医疗塔	占星术师所在的房间
フェニックスの尾	墓标の村	中央偏左的墓碑
やまびこ草	墓标の村	右侧的墓碑
ハイポーション	飞空艇内部	左侧
エーテル	飞空艇内部	右侧
ラウンドシールド	公国军总司令部 48F	宝箱
やまびこ草	公国军总司令部 48F	掉落物
ラメラーアーマー	公国军总司令部 48F	宝箱
圣枪ロンギヌス	公国军总司令部 48F	蓝色宝箱
テレポストーン	公国军总司令部 47F	掉落物
ミトン	公国军总司令部 47F	宝箱
500ピーク	公国军总司令部 47F	掉落物
バレルヘルム	公国军总司令部 47F	掉落物
メイジマッシャー	公国军总司令部 47F	宝箱，地图中央下方的墙壁进入
エーテル	公国军总司令部 49F	宝箱
300ピーク	公国军总司令部 49F	掉落物

第1章 つまり、オレ达の使命とは－

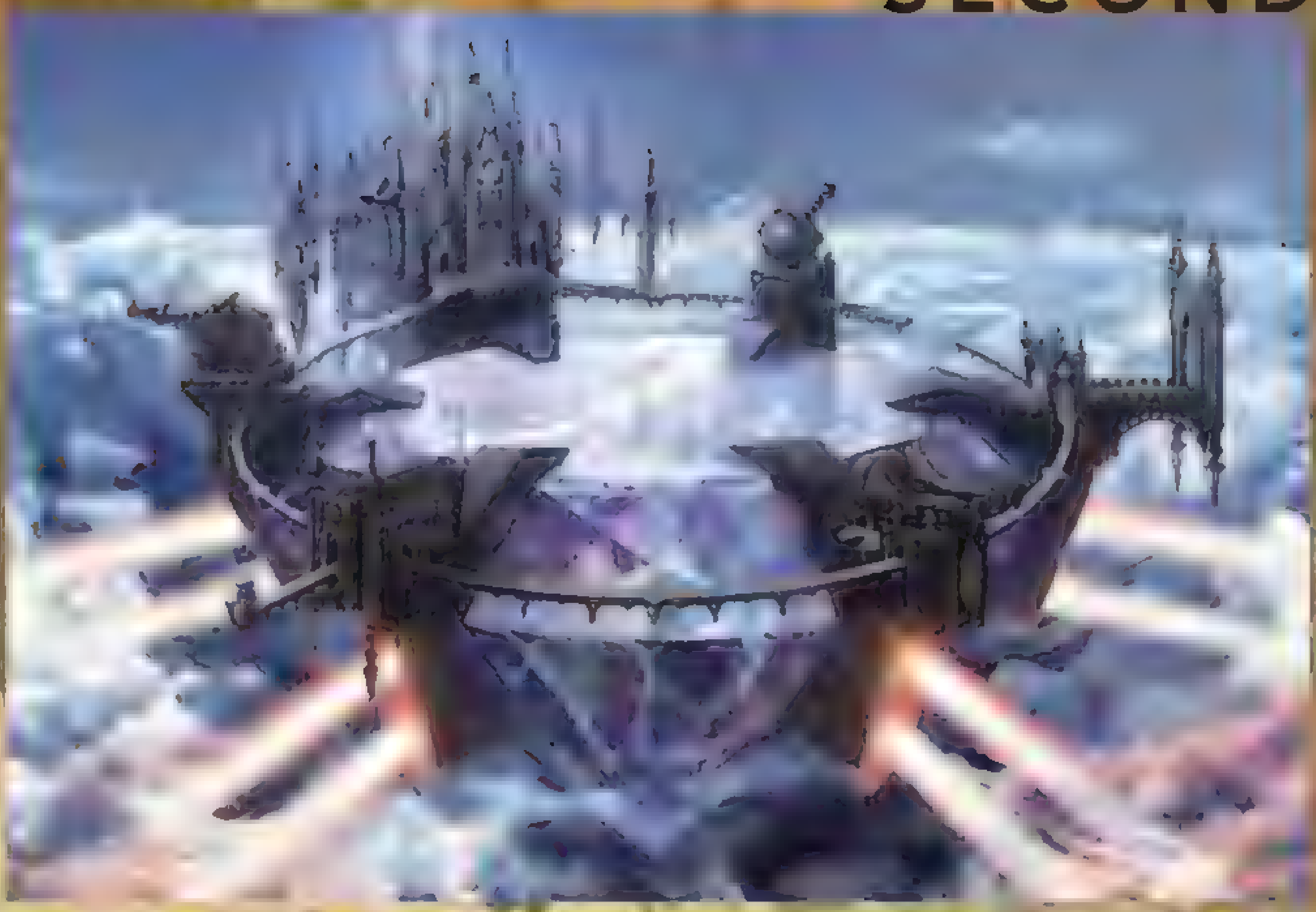
经由**エタルニア**之街返回**ガテラティオ**。来到地图下方的码头，和 NPC 交谈，**イデア**的师父会登场。前往大圣堂安慰剩余的骑士们，再回到自家豪宅短暂休息。天亮后到地图下方找到师父，入手橹舟，这艘小船只能沿着海岸线行驶。

来到世界地图的下方，剧情后上岸，前往学园都市**イスタンタ－ル**。

移动到寄宿舍，和管理员交谈后返回街道收集情报。

进入地图右侧的学塔和リ－フア交谈，返回街道后闲着蛋疼做布偶赚钱的"**カプカプメ－カ－**"开启。并且各个街道都会出现粉色的小猪，相当于传送点，和它对话可以直接传送到其他城镇。

在**イスタンタ－ルの街**可以买到不少优秀的装备和新的魔法书，接下来的战斗敌人会使用附加黑暗属性的全体魔法，因此"银缘**メガネ**"这一饰品对物理攻击系的角色来说是必不可少的。玩家们可以将现有职业全部转为"**ウイザ－ド**"，并调高遇敌率，在城镇外刷杂兵赚钱。



坐船前往世界地图最北端的月牙形小岛，进入魔王封印地。在下层会遭遇 BOSS。

BOSS

第五天魔王 云丹：HP5000，弱点光，种族虫

这个 BOSS 的弱点是光和虫，但目前我方并没有针对这两种属性的魔法攻击技能，而其他属性的魔法对其造成的伤害并不算高，不如采用物理输出。不过因为 BOSS 的攻击大多附带了黑暗属性，所以要为物理输出的角色佩戴上"银缘メガネ"。如果玩家的"ウイザ－ド"职业已达到 LV4 的话，也可通过修饰句 LV2 将属性魔法转化为物理伤害，收效还算不错。BOSS 召唤出来的影分身 HP 为 500，弱点同样是光，他会复制该名角色的攻击指令，所以暂且令该角色待命，让其他角色解决掉影分身后再施展其他攻击。胜利后入手"南极の风"。

返回**イスタンタ－ルの街**，剧情后从另一侧的出口来到沙漠。调查前方的沙龙卷后返回**イスタンタ－ルの街**，和穿紫色衣服的**マルマ－ル**交谈。

前往世界地图闲逛至天黑，再返回学塔，尽头的大魔导室的房门就会开启。进入前先存个档，、再与占星术师对话。

BOSS

ノルゼン：HP5000，无弱点，种族人型

占星术师爷爷会给自己加魔法反射罩，所以一直使用物理攻击即可。整个战斗谈不上有什么难点，但也没有捷径可取，稳扎稳打先 DEFAULT 观察其状态再 BRAVE 输出。获胜后入手道具"ポ－ション"和"星の砂"，同时入手"占星术师"的职业。

回到沙漠，前往之前被沙龙卷覆盖的**ラクリ－カ**。在这里可购买到预防睡眠的饰品"洗濯ばさみ"，后面打 BOSS 时会需要。

回到世界地图，前往下方的**ナダラケス**海蚀洞（推荐等级 LV17 ～ LV21）。

这个迷宫需要调查水晶来开启道路。来到东部右上角，存档后是与驱猫使的 BOSS 战。

TIPS 蓝色宝箱需要等到第5章获得钥匙后才能开启。

BOSS

ミネット：HP7000，弱点水，种族人型

ビスマルク：HP5000，弱点火，种族兽

开战前给全部角色装备上"洗濯ばさみ"。狮子会对我方施加"恐怖"属性，效果为无法BD。另外它还有个技能"丸かじり"虽然命中率很低，但一旦中了HP就会为1，相当危险，所以开战后就尽可能用精灵魔法或是赤魔法的火属性攻击解决掉它。之后用水属性或冰属性魔法攻击搞定ミネット。胜利后入手道具"ねこじゃらし"和"まつしぐらフ－ド"，同时习得"ねこ使い"职业。

前往ラクリ－カ，进入大风车工区。3F的电梯需要分别开启左右两边房间内的机关才会启动，启动电梯后就是BOSS战。

BOSS

アンフィスバエナ×2：HP5000，弱点水，种族龙

开战前可以给角色装备上防毒的饰品"星のペンダント"。靠近内测的头弱物理属性攻击（列表第1个），靠近外侧的头弱魔法属性攻击（列表第2个），如果使用相反的属性攻击它（比如对靠外的头用物理攻击），BOSS就会回血。另外两个头都弱水属性，所以这场战斗可以让全员都使用精灵魔法的アイシクル，再针对不同的头分别使用修饰句ダ－ツ（对单体施加魔法攻击）和ハンマ－（将魔法攻击转化为等效物理攻击）。打倒其中一个头后，假如在一回合内未能将另一个头消灭，那么先被打倒的头就会以25%HP再生。所以战斗时要控制好两个头的血量。需要注意的是，由于本作的系统规定的就是假如其中一个敌人被消灭后，我方角色的技能就会直接转移到另一名敌人身上，后期很容易出现未使用完的技能被释放到属性相反的另一个头上的情况，保险起见看到血量所剩无几时还是不要再使用连续BRAVE来输出比较好。获胜后乘坐电梯上楼返回室外。

支线

赤魔道士/シ－フ

在ラクリ－カ的左下方有片绿洲，进入后触发剧情。

返回イスタンタ－ル，白天的时候和地图右侧魔法书店门口的赤魔道士ディロ－ザ对话。

前往学塔触发剧情。

返回沙漠的绿洲，与盗贼交谈后前往西侧的ナダラケス遗迹（推荐等级LV11～LV15）。这里有不少喷砂陷阱，给任意角色装备上"すっぴん"职业的"けんけんぱ"即可回避。

调查B2最右侧的房间的椅子，进入最深部，存档后选择一个BOSS交手。

BOSS

ジャッカル：HP3000，无弱点，种族人型

ジャッカル自警团×2：HP950，弱点雷，种族人型

盗贼一开始就会带2个自警团上场，先使用雷魔法将这二人干掉。盗贼对物理攻击的回避率很高，魔法攻击或是使用弓武器的攻击会更有效。胜利后入手职业"シ－フ"。

BOSS

ディロ－ザ：HP3000，无弱点，种族人型

魔法学园女学生：HP950，无弱点，种族人型

赤魔道士的魔法攻击很疼，打他的话最好换上强化魔防的装备。他受到攻击时有一定概率会回复BP，因此魔法学园女学生要优先打倒。当BOSS的BP在+1以上时就会发动3次BRAVE，此时无论如何也要采取防御形态才不至于减员。胜利后入手职业"赤魔道士"。

ソ－ドマスタ－/召唤士

到イスタンタ－ル的寄宿舍和管理员マ－サ交谈。

前往ラクリ－カ的动力推进本部。

移动至大风车工区和アヤルキ－对话，再返回动力推进本部。

前往ラクリ－カ东北侧的瘴气の森（推荐等级LV15～LV19）。这里同样需要给一名角色装备上"すっぴん"职业的"けんけんぱ"来回避地形伤害。到森林北部最深处与メフィリア对话，选择"イヤルキ－を连れて归る"是打メフィリア；选择"イヤルキ－をここに置いて行く"是打カミイズミ。

BOSS

メフィリア：HP5000，无弱点，种族人型

特务队枪兵：HP800，弱点雷，种族人型

特务队弓兵：HP700，无弱点，种族人型

特务队魔道兵：HP800，无弱点，种族人型

这个BOSS会带3个杂兵上场，开战后使用对全体的雷魔法先将3个杂兵解决掉。メフィリア每两次普通攻击后都会接一次大伤害的召唤魔法，如果玩家已习得“ウィザ－ド”职业的“魔法伤害吸收”会相对轻松一些，否则就采取防御姿态来降低伤害吧。获胜后入手职业“召唤士”。

召唤士的召唤魔法需要先入手召唤兽才可使用。同前作一样，召唤兽需要挑战位于迷宫中的猫头鹰隐者，个人建议等到第5章以后再去尝试就基本没什么难度了。召唤兽都会使用相应属性的攻击，保险起见可以装备上相应属性耐性的饰品。

最早入手时期	隐者所在位置	召唤兽 & 属性
第1章	魔王封印地 下层 右侧	デウスエクス（雷）
第1章	ナダラケス海蚀洞窟 西部 右上角	ジウスドラの罪（水）
第2章	配水管 东部 左下	プロメテウスの火（火）
第3章	不死の塔 4F 右上	ギルタブリル（土）
第3章	グランシップ 动力机関室 B29 右下	カリブディス（咒，需要与隐者交手）
第3章	墓标の村的右上角有片冰山包围的湖，乘坐飞空艇降落到湖中后换乘桧舟，上岸后走到上方尽头	アマテラス（光，需要与隐者交手）
第5章	ゼネオルシア霊庙 北部 左上	スサノオ（暗）

BOSS

カミイズミ： HP6000，无弱点，种族人型

黑铁之刃兵×3： HP800，弱点雷，种族人型

剑圣会带3个黑铁之刃兵出场，同样还是先用魔法搞定杂兵们。剑圣主物理攻击，单发伤害较高，建议全员都装备上“ウィザ－ド”职业的“伤害分散”技能。另外剑圣会给自己加反击状态，“海老で鯛を釣る”是反击物理攻击，“马の耳に念佛”是反击魔法攻击，看清状态后再出手攻击。获胜后获得职业“ソ－ドマスタ－”。

道具	地图	详细位置
エ－テル	イスタンタ－ルの街	南侧入口附近
フェニックスの尾	イスタンタ－ルの街	宿舍大门左侧
200ピ－ク	イスタンタ－ルの街	桥左侧的路标处
目覚まし	イスタンタ－ルの街 寄宿舍	有床的房间
やまびこ草	イスタンタ－ルの街 寄宿舍	暖炉左侧书架
ハイポ－ション	イスタンタ－ルの街 学塔	植物的右下
バッカスの酒	イスタンタ－ルの街 学塔	右侧大门内
安息香	魔王封印地 上层	宝箱
400ピ－ク	魔王封印地 上层	宝箱
フェニックスの尾	魔王封印地 上层	掉落物
ミスリルの弓	魔王封印地 上层	宝箱
安らぎの指轮	魔王封印地 上层	宝箱
エ－テル	魔王封印地 中层	宝箱
天狗の欠伸	魔王封印地 中层	宝箱
ハイポ－ション	魔王封印地 中层	掉落物
冥王の爪	魔王封印地 中层	蓝色宝箱
500ピ－ク	魔王封印地 下层	掉落物
目覚まし	魔王封印地 下层	宝箱
350ピ－ク	魔王封印地 下层	宝箱
テレポスト－ン	魔王封印地 下层	掉落物
やまびこ草	魔王封印地 下层	掉落物
天狗の欠伸	ラクリ－カ 街道	王宫入口右侧台阶处
ハイポ－ション	ラクリ－カ 街道	从大风车工区出来后
射时计	ラクリ－カ ラクリ－カ王宫	宝座
蜘蛛の糸	ラクリ－カ ラクリ－カ王宫	2楼最右侧
金の砂时计	ラクリ－カ 动力推进本部	右侧书架上

道具	地图	详细位置
ホワイトケ－プ	ナダラケス海蚀洞 西部	宝箱
南极の风	ナダラケス海蚀洞 西部	宝箱
ハイポ－ション	ナダラケス海蚀洞 西部	掉落物
エ－テル	ナダラケス海蚀洞 中央部	宝箱
500ピ－ク	ナダラケス海蚀洞 中央部	宝箱
大地のドラム	ナダラケス海蚀洞 中央部	宝箱
フェニックスの尾	ナダラケス海蚀洞 中央部	掉落物
エアナイフ	ナダラケス海蚀洞 中央部	蓝色宝箱
テレポスト－ン	ナダラケス海蚀洞 东部	掉落物
ツヴァイハンダ－	ナダラケス海蚀洞 东部	宝箱
800ピ－ク	ナダラケス海蚀洞 东部	宝箱
盗贼の小手	ナダラケス海蚀洞 东部	宝箱
万能药	ナダラケス海蚀洞 东部	宝箱
ゼウスの怒り	大风车工区 2F	宝箱
800ピ－ク	大风车工区 2F	宝箱
カレッジリング	大风车工区 2F	宝箱，直接从右侧的走廊穿过去
フォルトゥナ	大风车工区 2F	蓝色宝箱，直接从右侧的走廊穿过去
万能药	大风车工区 2F	宝箱
怪鸟のささみ	大风车工区 3F	掉落物
テレポスト－ン	大风车工区 3F	掉落物
目药	ナダラケス遗迹 1F	宝箱
200ピ－ク	ナダラケス遗迹 1F	掉落物
1ピ－ク	ナダラケス遗迹 1F	宝箱
カラシリス：服	ナダラケス遗迹 B1	宝箱
エ－テル	ナダラケス遗迹 B1	宝箱
300ピ－ク	ナダラケス遗迹 B1	掉落物
万能药	ナダラケス遗迹 B1	掉落物
万能药	ナダラケス遗迹 B1	宝箱
盗贼のナイフ	ナダラケス遗迹 B1	宝箱，地图右侧开出万能药的宝箱的下方
ハイポ－ション	ナダラケス遗迹 B2	宝箱
银缘メガネ	ナダラケス遗迹 B2	宝箱
ナダランスト－ル：帽子	ナダラケス遗迹 B2	宝箱
180ピ－ク	ナダラケス遗迹 B2	掉落物
与一の弓	ナダラケス遗迹 B2	蓝色宝箱
安息香	ナダラケス遗迹 最深部	宝箱
大地のドラム	ナダラケス遗迹 最深部	宝箱
テレポスト－ン	ナダラケス遗迹 最深部	掉落物
フェニックスの尾	ナダラケス遗迹 最深部	宝箱
星のペンダント	ナダラケス遗迹 最深部	宝箱
250ピ－ク	ナダラケス遗迹 最深部	掉落物
どくけし	瘴气の森 南部	掉落物
500ピ－ク	瘴气の森 南部	掉落物
目覚まし	瘴气の森 中央部	宝箱
420ピ－ク	瘴气の森 中央部	掉落物
南极の风	瘴气の森 中央部	宝箱
エ－テル	瘴气の森 中央部	宝箱
洗濯ばさみ	瘴气の森 中央部	宝箱
平次の十手	瘴气の森 中央部	蓝色宝箱
安息香	瘴气の森 北部	宝箱
600ピ－ク	瘴气の森 北部	掉落物
万能药	瘴气の森 北部	宝箱
テレポスト－ン	瘴气の森 北部	掉落物
ミスリルナックル	瘴气の森 北部	宝箱

第二章 伤も罪も全て受け入れて、人は本当の自分になれる

返回**イスタンタール**，从南侧出口前往海岸。剧情后乘船移动至世界地图东侧的海岸废屋。

从另一侧的门出去，移动到**エイゼン**大桥。对话后再前往司令宅邸所在地的**ハルトシルト**。

进入司令宅邸，和司令官夫人交谈。

返回街道，和果子职人**パネットーネ**对话，再和花坛边捞金鱼游戏的老板对话，最后和花坛下方的卖花少女对话。

转天早晨起床后发现街上一个人都没有了。移动至街道入口时触发剧情，接着一行人赶往**エイゼン**大桥（白天时街道的商店无法使用，与狗狗对话可将时间拨至晚上）。

和**ヨーコ**对话进入配水管（推荐等级 LV24 ~ LV28）。

BOSS

エイミー：HP20000，无弱点，种族人型

这个 BOSS 会给自己加"デフォルト贯通"的状态，该状态下我方防御没有效果，加之她的攻击大多为群体物理伤害，我方的血线至少要维持在 2/3 左右。使用月魔法强化角色的攻击力，在 BOSS 攒 BP 时尽可能多地给予伤害。胜利后入手职业"トマホーク"。

返回世界地图后前往温泉乡**ユノハナ**。

和汤屋的老板娘对话后，将队伍的领头换成男性角色后进入温泉会有特殊剧情。

回到世界地图，前往源泉洞（推荐等级 LV28 ~ LV32）。这个迷宫每一层都会为玩家附加上不同的状态，并且每一层都有强制战斗斗：

入口：物理防御力提高，魔法攻击力提高，魔法防御力下降，物理攻击力下降

东部：敌我双方均进入狂暴状态（自动战斗）

中央部：会心一击率上升

西部：开战时双方 BP 均为 3

进入火之神殿，剧情后再度与**ジャン**交手。

BOSS

ジャン：HP20000，无弱点，种族人型

一开战ジャン就会采用"堅牢のバイソン"的防御形态，此时用物理攻击他会遭到反击，所以只能采用魔法攻击和回血的战术等待数个回合之后ジャン将姿态转变成"烈火のウルフ"，再一口气用物理攻击造成大伤害。战斗总体来说没什么难点，就是耗时比较长。要注意的是ジャン除了群体攻击外，单体攻击基本都集中在ユウ一个人身上，注意保持血线。

返回温泉乡**ユノハナ**，去汤屋和老板娘交谈。

回到街道，给物理输出系角色们佩戴上防止"魅了"状态的饰品"**ロケット**"，去城内和城主对话。之后会出现选项，第一个选项是**イデア**，第二个选项是**マグノリア**，第三个选项是**ティズ**，选择谁，谁在接下来的 BOSS 战中就会陷入无法使用魔法的状态（只能召唤朋友攻击）。

BOSS

パネットーネ：HP25000，无弱点，种族人型

帝国前线刀兵：HP5550，弱点雷，种族人型

帝国前线卫生兵：HP5550，弱点雷，种族人型

卫生兵会回复 BP，所以开战后用群体雷魔法先将两个杂兵干掉（杂兵被消灭一段时间后会再度复活）。BOSS 的主要攻击手段是制作防御力低下的蛋糕丢向我方任意角色，数次之后会发动一次物理攻击。无论是 BOSS 本人，亦或是杂兵的物理伤害都很大，甚至还有将低血量角色一刀秒杀的群体技能，如果我方角色再顶着防御力低下的 debuff，是很容易死人的。推荐使用スーパースター、忍者这类回避率较高的职业，或是依靠チャリオッツ的技能及时解除不利状态。胜利后入手职业"パティシエ"。

调查温泉后出现事件，接着前往汤屋的 3 楼调查左边的屏风，入手外洋航行船，这样我们就可以前往深海区域了。

到海上后存个档，然后前往**ハルトシルト**，紧接着是 BOSS 战。

BOSS

超弩级战者バエル：HP30000，弱点水，种族无机

チャラン军曹：HP5550，弱点雷，种族人型

ポラン二等兵：HP4000，无弱点，种族人类

军曹和二等兵被打倒后经过一定回合就会复活，基本战术是将攻击型角色全部转变成"トマホーク"职业，使用赋予水属性的"ウォーヘッド"技能，配合无视防御的"ハープーン"给予伤害。当 BOSS 的 HP 下降至 50% 以下时，会有 50% 的概率在下一回合对我方施加群体大伤害，因此要注意观察血量，即将过半时就先确保全队中至少 2 个攻击角色和回复角色开始防御积攒 BP，待 BOSS 攻击结束后再一口气反攻拿下。推荐装备上辅助技能"物理伤害减半"，并给回复系角色的副职业选择月魔法，能够提升我方的魔法攻击力。

前往岸边乘船前往水之神殿，本章结束。

支线

白魔道士/商人

前往海边废屋，剧情后在世界地图闲逛至入夜，前往**ハルトシルト**，和商人对话。返回**エイゼン**大桥，和商人再度交谈，再等到入夜后回到**ハルトシルト**。

剧情后前往**ミスリル**矿山（推荐等级 LV22 ~ LV26）。迷宫尽头选择“**ボリトリィに明け渡すべき**”与白魔道士交战，选择“**ボリトリィに明け渡しちゃダメ！**”与商人交战。

BOSS

ホーリー： HP15000，无弱点，种族人型

见习い看护师×2： HP1200，弱点雷，种族人型

ホ－リ－会使用群体风魔法，两名护士则以物理攻击为主。本着白魔导士的职业属性，ホ－リ－是会不断给自己回血的，另外她不太吃魔法攻击，推荐使用 3 个物理攻击职业 +1 个治疗的团队组合。获胜后入手职业“白魔道士”。

BOSS

ボリトリィ： HP15000，无弱点，种族人型

商会拳斗兵： HP1320，无弱点，种族人型

商会魔道兵： HP1320，无弱点，种族人型

商会剑兵： HP15000，弱点雷，种族人型

这个 BOSS 吃魔法攻击，我方全体换成“ウィザ－ド”职业后使用雷属性的精灵魔法就可以轻松拿下他。获胜后入手职业“商人”。

黑魔道士/狩人

和温泉乡**ユノハナ**入口处的男子对话，然后前往**ユノハナ**南侧的**グラ－プ**砦。

グラ－プ砦（推荐等级 LV26 ~ LV30），这个迷宫需要玩家调查墙壁上的机关后才能打开栅栏门前进。敌人大多是弱火属性攻击的死灵系。3 楼会出现选择肢剧情，选择“**食料は平等に分ける**”打**オミノス**，选择“**オミノスに托す**”打**アルテミア**。

BOSS

オミノス： HP10000，无弱点，种族人型

バハムート： HP15000，弱点水，种族龙

使用 3 级以上的“トマホ－ク”职业，先为武器赋予水属性后针对バハム－ト发动普通攻击，解决掉它之后**オミノス**就很好处理了。获胜后入手职业“黑魔道士”。

BOSS

アルテミア： HP25000，弱点火，种族人型

ボーンハンター×3： HP1680，弱点火光，种族尸

首先使用精灵魔法的火属性或光属性攻击解决掉 3 个杂兵，之后使用修饰句ハンマ－将魔法攻击转化为物理攻击给予アルテミア有效伤害。或是使用“トマホ－ク”职业中赋予武器火属性效果的普通攻击亦可。获胜后入手职业“狩人”。

ナイト/忍者

和温泉乡**ユノハナ**旅店门口左侧的 NPC 交谈，然后前往温泉乡左上方的**シュタルクフォ－ト**。

シュタルクフォ－ト（推荐等级 LV30 ~ LV34），这个迷宫中有会致人黑暗的怪，提前给物理系角色装备上“银缘**メガネ**”。到达最上层后触发剧情，分别和各位 NPC 交谈（中途需要下一层找骑士），选择“**警部を目指せ**”与**キキョウ**交战，选择“**名探偵を目指せ**”与**ハインケル**交战。

BOSS

キキョウ： HP20000，无弱点，种族人型

忍者的攻击全部为物理伤害，开战前装备上物理减伤的辅助技能。另外她会使用一招名为“空蝉之术”，令自己回避一次物理攻击，并且回避的同时会给予我方强力反击，如果玩家已取得职业“ソ－ドマスタ－”，那么发动技能“海老で鯛を釣る”再进行战斗会相对安全一些。

BOSS

ハインケル： HP20000，弱点雷，种族人型

空挺骑士团剑兵： HP4050，弱点雷，种族人型

空挺骑士团枪兵： HP2700，弱点雷，种族人型

空挺骑士团弓兵： HP2700，弱点雷，种族人型

这 4 个敌人都有明显的属性弱点，所以直接使用雷属性攻击即可。杂兵的物理攻击非常疼，要优先解决掉。但要注意的是，如果只针对其中一个杂兵攻击，那么ハインケル就会发动

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

二度勇气 最终境界

"かばう"挡在杂兵面前替他承受伤害，所以还是应采用"ウィザード"职业的群体雷魔法简单暴力地搞定他们。

道具	地图	详细位置
レモラの煮干し	海岸废屋	右侧靠近门的地方
ミスリルスピア	エイゼン大桥	右侧的武器架
ボムの右腕	ハルトシルト之街	左侧楼梯最下方
ハイポ－ション	ハルトシルト之街	中央花坛下方花车的右侧
安息香	グッドマン司令の邸宅	2楼右侧的门
绝品チ－ズ	グッドマン司令の邸宅	1楼楼梯左侧角落
ハイポ－ション	エイゼン大桥 配水管 西部	掉落物
南极の风	エイゼン大桥 配水管 西部	掉落物
复活茸	エイゼン大桥 配水管 西部	掉落物
1200ピ－ク	エイゼン大桥 配水管 中央部	宝箱
フェニックスの尾	エイゼン大桥 配水管 中央部	掉落物
万能药	エイゼン大桥 配水管 中央部	宝箱
スマイリ－バッヂ	エイゼン大桥 配水管 中央部	宝箱
900ピ－ク	エイゼン大桥 配水管 东部	宝箱
虫めがね	エイゼン大桥 配水管 东部	宝箱
またたび	エイゼン大桥 配水管 东部	掉落物
アイスブランド	エイゼン大桥 配水管 东部	宝箱，隐藏在一根长管子里面
大鱼の刺身	温泉乡ユノハナ	入口处的鱼摊
エクスポ－ション	温泉乡ユノハナ	冒险家的右侧
蜘蛛の糸	ユノハナ城内	左下角的花丛中
77ピ－ク	ユノハナ汤屋	写着"七七七"的挂画
エ－テルタ－ボ	ユノハナ汤屋	2楼右侧尽头
またたび	ユノハナ汤屋	左下方院落的树后
安息香	源泉洞 入口	宝箱
アミュレット	源泉洞 入口	宝箱
くない	源泉洞 入口	掉落物
バッカスの酒	源泉洞 东部	掉落物
まっしぐらフ－ド	源泉洞 东部	掉落物
ゼウスの怒り	源泉洞 东部	宝箱
ハイポ－ション	源泉洞 中央部	宝箱
ブラックベルト	源泉洞 中央部	宝箱
童子切安网	源泉洞 中央部	蓝色宝箱
鸳鸯钺	源泉洞 中央部	宝箱
冰炎の盾	源泉洞 西部	宝箱
1200ピ－ク	源泉洞 西部	宝箱
エ－テル	源泉洞 西部	掉落物
皆朱の枪	源泉洞 最深部	宝箱
万能药	ミスリル矿山 B1	宝箱
レモラの煮干し	ミスリル矿山 B1	掉落物
1000ピ－ク	ミスリル矿山 B1	掉落物
大地のドラム	ミスリル矿山 B1	宝箱
オリハルダガ－	ミスリル矿山 B2	宝箱
ロケット	ミスリル矿山 B2	宝箱
ボムの欠片	ミスリル矿山 B2	掉落物
祝福の盾	ミスリル矿山 B2	蓝色宝箱
フェニックスの尾	グラ－プ砦 1F	宝箱
ボムの欠片	グラ－プ砦 1F	掉落物
イッカク节	グラ－プ砦 1F	掉落物
パワ－リスト	グラ－プ砦 1F	宝箱
1500ピ－ク	グラ－プ砦 2F	掉落物
万能药	グラ－プ砦 2F	宝箱
十文字枪	グラ－プ砦 2F	宝箱，冒险家左侧下方墙壁有隐藏通路
魔兽の肉	シュタルクフォ－ト入口	右侧尽头
大地のドラム	シュタルクフォ－ト入口	猫旁边
エ－テル	シュタルクフォ－ト 1F	宝箱
ボムの欠片	シュタルクフォ－ト 1F	掉落物
レモラの煮干し	シュタルクフォ－ト 2F	掉落物
1200ピ－ク	シュタルクフォ－ト 2F	宝箱
フェニックスの尾	シュタルクフォ－ト 2F	宝箱
シュガ－ロ－フ	シュタルクフォ－ト 3F	宝箱
エクスポ－ション	シュタルクフォ－ト 3F	宝箱
黑旋风	シュタルクフォ－ト 3F	蓝色宝箱
愈しの杖	シュタルクフォ－ト 3F	宝箱
1500ピ－ク	シュタルクフォ－ト 4F	宝箱
蜘蛛の糸	シュタルクフォ－ト 4F	掉落物
炎のロッド	シュタルクフォ－ト 4F	宝箱所在房间的右侧走廊有隐藏通路
复活茸	シュタルクフォ－ト 5F	掉落物

第3章 "Congratulations", She Said! ？

来到鲜花の国フロウエル。到おばばの馆和老婆婆对话。

回到世界地图，前往南方的水之神殿。调查祭坛之后返回フロウエル，再次前往おばばの馆，剧情后有场强制杂兵战。

前往世界地图，经由守护兽の亡骸抵达サジッタの森（推荐等级 LV36 ～ LV40），前往サジッタの隐れ里。

前方サジッタの隐れ里的居住区和族长交谈，再登上炮管和ロ－タス父子交流。

离开サジッタの隐れ里，寻找沙滩乘船，前往世界地图左侧的旧サジッタ遗迹。

旧サジッタ遗迹（推荐等级 LV40 ～ LV44），这个迷宫有着大量可以穿过的墙壁和不可见的地板，走起来相当烦人，敌人的实力在同等等级下也算是比较强的，实在搞不定的话就将遇敌率调至 –100% 吧！每一层靠近石板时都会有剧情出现，调查 B3 右上角的石板后使用道具"テレポスト－ン"返回迷宫入口，再回到サジッタの隐れ里。

回到サジッタの隐れ里之后有段剧情，在横穴内调查各个机关，再移动至炮管。

侵略者出现后是 BOSS 战，不要与 NPC 对话，先去调整一下职业和存档。

BOSS

ガイスト：HP60000，无弱点，种族人型

帝国近卫猎兵 ×3：HP3450，弱点水，种族人型

帝国近卫猎兵的"スナイプ"攻击伤害非常大，以玩家当前血量足可以打到 1HP，开战后尽快发动水属性魔法将 3 人解决掉，不用特别在意ガイスト，给予他一定伤害后他就会回满血。然后会有一段剧情，接着才是正式战斗。ガイスト依然会给自己回血，并且近卫猎兵被打倒数回合后还会复活，注定会是一场苦战。SP 点数够用的话发动"BRAVELY SECOND"，再加上必杀技会省力不少。获胜后入手职业"エクソシスト"。

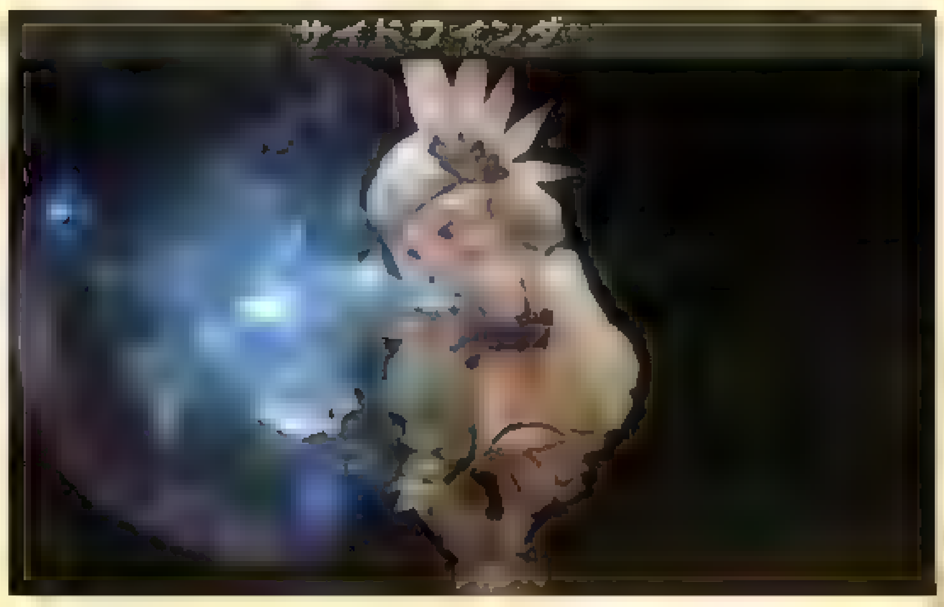
前往水之神殿，存个档后前往祭坛进行 BOSS 战。

BOSS

ヴクブ・カキシュ：HP50000，无弱点，种族飞行、无机

该 BOSS 会吸收属性攻击的伤害，并且一定回合后会变形。可以将团队调整成"狩人"职业，配合技能"バ－サク"对敌人施加猛攻。

获胜后调整一下职业，离开祭坛后紧接着还有一场 BOSS 战。由于两场 BOSS 战之间不能存档，所以这场战斗假如灭团的话是可以满血满 MP 复活的，但是战斗中消耗掉的道具无法复原。



BOSS

ニコライ：HP20000，无弱点，种族人型

帝国近卫盾兵：HP7050，弱点雷，种族人型

帝国近卫枪兵×2：HP3400，弱点雷，种族人型

盾兵会阻挡我方对其他敌人的攻击，使用对群体的雷魔法攻击消灭杂兵们。ニコライHP为0后会满血复活一次。

离开水之神殿后入手飞空艇“フライング汤船”，飞往地图中央的浮游城，本章结束。

支线

ヴァルキリー/モンク

和站在鲜花の国フロウエル入口附近的女士交谈，再移动到广场，和男女学生分别交谈，接着返回街入口和ミニ－メ交谈。

来到世界地图，前往西方的ダスク遗迹（推荐等级LV34～LV38）。这里需要调查水晶来开启不同的道路。选择“新学园は男女共学にすべき”与エインフェリア交手，选择“新学园は男女别々にすべき”与ベアリング交手。

BOSS

エインフェリア：HP30000，无弱点，种族人型

ミニ－メ：HP10000，无弱点，种族人型

エインフェリア有两个特殊攻击技能，一是“ジャンプ”，她会跳到空中，下一回合无法攻击到她；二是“クレセントムーン”，是对全体的物理攻击。一般群体攻击会接在跳跃攻击之后出现，所以应对这个BOSS，应先防御观察其招式，积攒3点BP后再出手。

BOSS

ベアリング：HP30000，无弱点，种族人型

ネイジャージ：HP12000，无弱点，种族人型

ベアリング会通过BRAVE来给自己施加攻击力提升的BUFF，吃他一记重拳相当的疼。推荐使用“ソードマスター”职业的“海老で鯛を钓る”来降低所受到的伤害。当ベアリング的BP点数为负时就是我方输出的好时机。

スーパースター/海贼

前往鲜花の国フロウエル的广场与音乐家对话，再到街入口处与音乐家交谈后前往他的工作室。

返回广场和プリン交谈。

来到世界地图后乘坐飞空艇前往左下角的幽灵海盗船，和海盗バルバロッサ交谈。

移动至迷宫カレーダの森（推荐等级LV38～LV42）。迷宫尽头触发剧情，选择“プリンの乐曲アレンジを认めるべき！”与バルバロッサ交手，选择“プリンの乐曲アレンジを认めてはダメ！”与プリン交手。

BOSS

バルバロッサ：HP45000，弱点雷，种族人型

デスパイレーツ×2：HP4500，弱点火、光，种族尸

这组敌人的弱点属性较为分散，推荐我方职业为“トマホーク”，为武器赋予属性后针对单一敌人发动猛攻。敌人的攻击全部为强力的物理攻击，所以我方的辅助职业可以选择“ソードマスター”，每回合开始前都给自己加上“海老で鯛を钓る”的BUFF，赚取更多的伤害。

BOSS

プリン：HP40000，无弱点，种族人型

亲卫队刀兵：HP3300，弱点雷，种族人型

亲卫队斧兵：HP3300，弱点雷，种族人型

亲卫队枪兵：HP3300，弱点雷，种族人型

プリン会给她的应援团施加各种增益的BUFF，通过应援团来对我方造成大伤害。战斗开始后用群体雷魔法先干掉她的应援团们，只剩プリン一个人时就好办多了。

时魔道士/暗黑骑士

乘坐飞空艇前往グランシップ。

先到酒场和坐在吧台前的NPC交谈，再前往舰桥和老议员对话。

进入动力机关室（推荐等级LV42～LV46）。开启两个机关后乘坐B27的电梯前往动力炉心。选择“福祉をカットして减税すべき”与アナゼル交手，选择“福祉を维持するためにも税はこのまま”与マヌマット交手。

BOSS

アナゼル：HP50000，无弱点，种族人型

见习い暗黑骑士×2：HP6900，弱点雷，种族人型

アナゼル的特质在于受伤越大，给予我方的伤害也就越大（サガク剑的伤害＝最大HP－当前HP），所以越往后打，越是分分钟死人的节奏，一定要在一个回合内解决掉他。

BOSS

マヌマット： HP45000，无弱点，种族人型

マヌマット战斗员×2： HP6900，弱点雷，种族人型

相比起アナゼル，这个BOSS就要简单多了。先用对群体的雷魔法消灭掉杂兵，再针对BOSS输出。BOSS有一些魔法攻击技能，可以给我方装备上“魔法伤害吸收”的辅助技能。另外BOSS比较有威胁的一招是对我方单体发动4次无属性攻击的“コメット”，保持好血线即可。

道具	地图	详细位置
万能药	フロウエル 街入口	花坛右侧
またたび	フロウエル 街入口	通往广场的道路左侧
バニーユ	フロウエル 街入口	道具屋门口的路灯处
フェニックスの尾	フロウエル 广场	岔路口的紫色装饰物处
CATCH ME	フロウエル 广场	前方舞台的左下角
安息香	フロウエル おばばの馆	房间左侧香炉处
天狗のくしゃみ	守护兽の亡骸	地图左下
魔兽の肉	守护兽の亡骸	地图正上方
フレアハチェット	サジッタの森 南部	宝箱
エーテル	サジッタの森 南部	宝箱
バニーユ	サジッタの森 南部	掉落物
ゼスト	サジッタの森 南部	掉落物
フレイムタン	サジッタの森 南部	宝箱
2500ピーク	サジッタの森 东部	掉落物
カネル	サジッタの森 东部	掉落物
バニーユ	サジッタの森 东部	掉落物
ねこじゃらし	サジッタの森 东部	宝箱
万能药	サジッタの森 东部	宝箱
大地のハンマー	サジッタの森 北部	宝箱
エクスポーション	サジッタの森 北部	宝箱
3000ピーク	サジッタの森 北部	宝箱
复活茸	サジッタの森 北部	掉落物
またたび	サジッタの森 北部	掉落物
フォースの腕轮	サジッタの森 北部	宝箱
アマンド	サジッタの隠れ里	入口处的灌木丛
北极の风	サジッタの隠れ里	地图最上方的平台尽头
バッカスの酒	サジッタの隠れ里	横穴剧情后往左走到尽头
虫めがね	サジッタの隠れ里 居住区	左侧书架
蜘蛛の糸	サジッタの隠れ里 居住区	右侧入口附近
蜘蛛の糸	旧サジッタ遗迹 B1	掉落物
绝品チーズ	旧サジッタ遗迹 B1	掉落物
复活茸	旧サジッタ遗迹 B1	宝箱
2500ピーク	旧サジッタ遗迹 B1	宝箱
射时计	旧サジッタ遗迹 B1	宝箱
アラームピアス	旧サジッタ遗迹 B2	宝箱
3500	旧サジッタ遗迹 B2	宝箱
エーテル	旧サジッタ遗迹 B2	宝箱
闪光魔帽	旧サジッタ遗迹 B2	宝箱
1000ピーク	旧サジッタ遗迹 B2	掉落物
フェニックスの尾	旧サジッタ遗迹 B2	掉落物
トライデント	旧サジッタ遗迹 B2	掉落物
ボムの右腕	旧サジッタ遗迹 B3	掉落物
万能药	旧サジッタ遗迹 B3	宝箱
光のカーテン	旧サジッタ遗迹 B3	宝箱
リリスのロづけ	旧サジッタ遗迹 B3	宝箱
天狗のくしゃみ	旧サジッタ遗迹 B3	宝箱
大地の衣	旧サジッタ遗迹 B3	宝箱
古代の弓	旧サジッタ遗迹 B3	宝箱
2000ピーク	ダスク遗迹 1F	宝箱
神々の怒り	ダスク遗迹 1F	宝箱
安息香	ダスク遗迹 1F	掉落物
エーテル	ダスク遗迹 B1 东	宝箱
2500ピーク	ダスク遗迹 B1 东	宝箱
ジエノワーズ	ダスク遗迹 B1 东	宝箱

道具	地图	详细位置
万能药	ダスク遗迹 B2	宝箱
北极の风	ダスク遗迹 B2	宝箱
レモラの煮干し	ダスク遗迹 B2	掉落物
名工のグラブ	ダスク遗迹 B2	宝箱
980ピーク	ダスク遗迹 B1 西	掉落物
光のカーテン	ダスク遗迹 B1 西	宝箱
アース杖	ダスク遗迹 B1 西	宝箱
天使の弓	ダスク遗迹 B1 西	隐藏宝箱，左上角台阶处的左下方
バータポンプ	フロウエル スタジオ・ウットリート	壁炉旁
リリスのロづけ	フロウエル スタジオ・ウットリート	台阶尽头
バッカスの酒	ファンキー・フランキスカ号	楼梯左侧
大鱼の刺身	ファンキー・フランキスカ号	海盗バルバロッサ的左侧
カネル	カレーダの森 南部	掉落物
エーテル	カレーダの森 南部	宝箱
リュイヴの矛	カレーダの森 南部	宝箱
500ピーク	カレーダの森 中央部	宝箱
虫めがね	カレーダの森 中央部	宝箱
ねこじゃらし	カレーダの森 中央部	掉落物
神々の怒り	カレーダの森 中央部	宝箱
フレーズ	カレーダの森 奥部	掉落物
3500ピーク	カレーダの森 奥部	宝箱
武藏の棹	カレーダの森 奥部	蓝色宝箱
またたび	カレーダの森 奥部	掉落物
大鱼の刺身	グランシップ 甲板	甲板二层右侧
万能药	グランシップ 甲板	地图右下
エーテル	グランシップ 商业地区	道具屋左侧
炎のロッド	グランシップ 商业地区	魔法屋门口
金の砂时计	グランシップ 舰桥	地球仪左侧
虫めがね	グランシップ 舰桥	桌子上
ねこみみフード	グランシップ 酒场	舞台左侧
またたび	グランシップ 酒场	入口右边的植物后面
2000ピーク	动力机关室 B27	掉落物
シエルビタ	动力机关室 B27	宝箱
エクスポーション	动力机关室 B28	宝箱
神々の怒り	动力机关室 B28	宝箱
まっしぐらフード	动力机关室 B28	掉落物
黑旋风	动力机关室 B28	蓝色宝箱
フェニックスの尾	动力机关室 B29	宝箱
1500ピーク	动力机关室 B29	宝箱
レモラの煮干し	动力机关室 B29	掉落物
2500ピーク	动力机关室 B29	宝箱
エーテル	动力机关室 动力炉心	宝箱
イッカク节	动力机关室 动力炉心	掉落物
雷切	动力机关室 动力炉心	隐藏宝箱，地图右下角的隐藏道路尽头

第4章 そんなお前の姿を、见たかった

浮游城别栋（推荐等级LV43～LV49），操作机关控制平台上下来前进。

在冒险家处存档后来到关押**アニエス**的房间战斗。

BOSS

レヴナント： HP50000，弱点光，种族人型

帝国近卫盾兵： HP7050，弱点雷，种族人型

帝国近卫魔道兵： HP7050，无弱点，种族人型

帝国近卫剑兵： HP7050，弱点雷，种族人型

レヴナント会附身到某位杂兵身上，附身后レヴナント和该名杂兵的各项属性是叠加的，打人会非常痛，要尽快给予附身对象一定程度的伤害，将附身状态解除。而当BOSS的HP下

降至一半以下且 3 名杂兵都被消灭以后，他再度发动附身技能时就会附身至我方任意角色身上，该名角色就会对任意同伴（包括他本人）发动单一强力物理攻击，这个阶段相当危险，尽管攻击该名被附身的角色就可以解除附身状态，但控制不好伤害输出的话很有可能会将其打死，而采用拖延数个回合等待附身自动解除的战术，也同样容易死人。保险战术是盯紧 BOSS 血槽，即将过半时就发动 BRAVELY SECOND 和必杀技等强力技能一口气消灭他。胜利后入手职业“ガ－ディアン”。

返回别栋后从上方的出口前往本栋。

抵达 3F 后在走廊会遭遇ジャン。战斗前没有冒险家可以存档，需要事先把血量和职业调整好。

BOSS

ジャン： HP50000，无弱点，种族人型

ジャン这个 BOSS 我们已经打过好几次了，基本每次他出现时就会多几个“フェンサ－”职业的技能，玩家如果很熟悉这个职业，应对起来就不会太困难。基本来说就是当ジャン处于“バイソンの构え”状态时不要攻击，等待其 BP 点数为负时再出手。

3F 中央有冒险家，存档后往前走，打妖精**アンネ**。

BOSS

アンネ： HP50000，弱点火，种族虫、人型

一开战妖精就会自我分裂成 6 只，虽然这 5 只的血量全部为 50000，但只有 1 只是本体，攻击到本体就会将其打回现形状态，攻击到其他幻影则无法给予伤害，并且幻影会反击。建议不要使用群体攻击来打出真身，光是 5 个幻影的反击就够疼的。只要找出本体后，针对其弱点属性发动攻击就可迅速解决她。

胜利后返回世界地图，乘坐飞空艇随便前往任意一个地方，剧情后标题菜单追加“NewGame+”。

存档后返回标题画面，选择“New Game+”重新开始游戏，一上来就是序章开篇和皇帝的交战。轮到**ユウ**出手时，按下 SELECT 键发动“BRAVELY SECOND”就会出现特殊剧情，进入第 5 章。

道具	地区	详细位置
北极の风	浮游城 别栋 1F	宝箱
エクスポ－ション	浮游城 别栋 1F	宝箱
フェニックスの尾	浮游城 别栋 1F	掉落物
光のカ－テン	浮游城 别栋 1F	宝箱
圣光の拳	浮游城 别栋 1F	宝箱
进取のバッヂ	浮游城 别栋 1F	宝箱
5000ピ－ク	浮游城 别栋 2F	宝箱
エ－テルタ－ボ	浮游城 别栋 2F	宝箱
金の砂时计	浮游城 别栋 2F	宝箱
ボムの右腕	浮游城 别栋 2F	掉落物
天狗のくしゃみ	浮游城 别栋 2F	宝箱
蜘蛛の糸	浮游城 别栋 2F	掉落物
バッカスの酒	浮游城 本栋 1F	掉落物
大地のハンマ－	浮游城 本栋 1F	掉落物
グラディウス	浮游城 本栋 1F	宝箱
根绝の大斧	浮游城 本栋 1F	宝箱（第二次造访浮游城时才可获得）
世界树の杖	浮游城 本栋 1F	宝箱（第二次造访浮游城时才可获得）
4000ピ－ク	浮游城 本栋 2F	宝箱
テレポスト－ン	浮游城 本栋 2F	掉落物
神々の怒り	浮游城 本栋 2F	宝箱
エルメスサンダル	浮游城 本栋 2F	宝箱
アルテミスの弓	浮游城 本栋 2F	宝箱
光の盾	浮游城 本栋 2F	宝箱
万能药	浮游城 本栋 2F	宝箱
リリスのロづけ	浮游城 本栋 3F	掉落物
光のロ－ブ	浮游城 本栋 3F	宝箱
6000ピ－ク	浮游城 本栋 3F	宝箱
万能药	浮游城 本栋 3F	宝箱

第5章 がんばリベンジ

进入第 5 章后一上来就是与皇帝**オブリビオン**的 BOSS 战，注意玩家的装备、职业、技能等只能保持上一场战斗中的配置，无法更改。

BOSS

皇帝オブリビオン： HP50000，无弱点，种族人型

皇帝的技能会令敌我双方的攻击力都提升一倍，总之一上来就 BRAVE 全开一鼓作气打倒他吧。

剧情后在大圣堂的走廊上可以捡到“宝箱の键”，用它就能开启那些蓝色宝箱了。

离开大圣堂后需要再度与**ク－・フ－リン**和**アヤメ**交手。

BOSS

ク－・フ－リン： HP50000，弱点雷，种族人型

アヤメ： HP40000，无弱点，种族人型

战术和之前打他们时基本是一样的，没什么难点可言。

※从本章开始各支线任务会再度出现，玩家可以将之前没有选择的职业重新纳入囊中。与之前不同的是，这次分支的迷宫等级全部提升至 LV47 ～ LV53，BOSS 除了血量和攻击力提升了以外，基本打法并没有什么变化。胜利后的结局会更好一些。※

前往世界地图左下方的**ナダラケス**海蚀洞（推荐等级 LV47 ～ LV53）。这个迷宫之前来过，不过这次再来会出现新的敌人。走到最深处打 BOSS。

BOSS

ガイスト： HP30000，无弱点，种族人型

レヴナント： HP50000，无弱点，种族人型

老爸的HP较低，且防御力比儿子也要脆，先发动必杀或是BRAVELY SECOND解决掉他，之后再按照老方法打倒儿子。注意儿子的附体状态。

前往**フロウエルの花园**（推荐等级LV51～LV55）。这里需要给我方一名角色装备上“すっぴん”职业的“けんけんぱ”来回避地形伤害。

BOSS

エイミー： HP50000，无弱点，种族人型

パネットーネ： HP45000，无弱点，种族人型

甜点师会给我方加各种不利的DEBUFF，先将他解决掉，不利的DEBUFF，特别是降低防御力这种要及时解除，否则被エイミ－打一下就很有可能残血。

获胜后继续往前走，和最深处的猫对话。

移动到**サジッタの隐れ里**，先存个档，然后前去和族长对话，剧情后是BOSS战。

BOSS

ミネット： HP50000，弱点水，种族人型

ビスマルク： HP60000，弱点火，种族兽

这两个BOSS会给我方加睡眠、恐惧等DEBUFF，团队里要有个人的副职业是白魔，才方便群体驱散，或是佩戴上预防睡眠的饰品“洗濯ばさみ”。职业推荐“トマホ－ク”，为武器附加上属性后再通过普通攻击削减血量。

剧情后前往浮游城。

抵达浮游城后逆时针前往本栋。这时就可以拿到之前1F无法获得的两个宝箱了。前往玉座の间后，ジャン和ニコライ出现。

BOSS

ジャン： HP50000，无弱点，种族人型

ニコライ： HP45000，无弱点，种族人型

ニコライ会频繁采取防御姿态，使用“トマホ－ク”职业的“コンドル”技能为武器赋予贯穿DEFAULT的状态，再去攻击他会有很不错的收效。ジャン的单体物理伤害很疼，建议装备上物伤降低20%的辅助技能。

返回世界地图，前往**ガテラティオの街**，去地图右侧的**ゼネオルシア**灵庙（推荐等级LV54～LV58）。点亮中央部的四枚水晶之后，存档，进入最深处与デニ－对话。

BOSS

デニ－： HP50000，无弱点，种族人型

皇帝没什么特殊攻击技能，单体的物理伤害比较大，不过对于目前这个等级的玩家们而言也构不成太致命的威胁。BOSS的HP为0后会满血复活一次。胜利后入手职业“皇帝”。

剧情后前往大圣堂。然后乘坐飞空艇再度前往浮游城的玉座の间。

BOSS

ディアマンテ： HP40000，弱点暗，种族恶魔

该BOSS一开始就会给自己加上“のこりミラ－”的BUFF，其效果是反射一切物理和魔法攻击。最开始该反射镜为100%，每受到一次攻击减少20%，总共可以抵御5次攻击，并且每个回合结束后反射镜就会恢复20%。可以先使用较弱的攻击去削减镜子，如果角色装备了多把武器，比如二刀流，那么一次攻击就可削减40%。BOSS还会令我方任意角色陷入只能召唤朋友和DEFAULT的状态，并且它的物理攻击输出也相当高，玩家HP低的话很容易灭团。实在不行就去练练等级吧。职业推荐使用“トマホ－ク”或是“狩人”。

道具	地图	详细位置
ゼスト	フロウエルの花园 南部	掉落物
エ－テルタ－ボ	フロウエルの花园 南部	宝箱
大地のハンマ－	フロウエルの花园 南部	宝箱
ドワ－フグラブ	フロウエルの花园 南部	宝箱
デモンスタッフ	フロウエルの花园 中央部	宝箱
カネル	フロウエルの花园 中央部	掉落物
フレ－ズ	フロウエルの花园 中央部	掉落物
バニ－ユ	フロウエルの花园 中央部	掉落物
バステトクロウ	フロウエルの花园 奥部	宝箱
命纲	フロウエルの花园 奥部	掉落物
村正	フロウエルの花园 奥部	掉落物
エクスポ－ション	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 东部	宝箱
蜘蛛の糸	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 东部	掉落物
エ－テルタ－ボ	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 东部	宝箱
大地のハンマ－	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 东部	掉落物
万能药	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 中央部	宝箱
エクスカリバ－	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 中央部	宝箱
セ－フティリング	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 中央部	宝箱
ショコラ	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 中央部	宝箱
复活草	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 南部	掉落物
北极の风	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 南部	宝箱
暗の盾	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 南部	宝箱
魔神の腕轮	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 南部	宝箱
エリクサ－	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 南部	宝箱
バッカスの酒	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 北部	掉落物
5000ピ－ク	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 北部	宝箱
神々の怒り	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 北部	宝箱
金の砂时计	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 北部	宝箱
デモンズロッド	ガテラティオ ゼネオルシア灵庙 北部	宝箱

第6章 BRAVELY SECOND

醒来后身处カルディスラ王国。离开宿屋后先去最左侧的墓地，调查一下第一排第3个墓碑会有特殊剧情。

购买一下装备和魔法技能，前往王宫。

离开カルディスラ王国，乘坐飞空艇前往ロンタ－ノ离宫（推荐等级LV62～LV66）。3F出去后是BOSS战。

BOSS

第一天魔王 白鸠：HP100000，弱点风，种族飞行

开战前给我方全体装备上预防睡眠的饰品“洗濯ばさみ”，职业推荐“トマホ－ク”。该BOSS有一招技能会令我方任意角色进入“LOVE”状态，该状态下这名角色头顶会出现他所爱慕的对象的头像（并不仅限于异性哦orz），采用和爱慕对象相同的攻击招式，承受与爱慕对象相同的伤害。当BOSS的HP减少到一定程度后还会出现两人同时爱慕一人的情况。该状态无法通过我方的技能解除，只能等BOSS使用“ハ－トブレイク”给予该名角色伤害后才会消失。回复系角色假如中了“LOVE”状态就会比较危险，保险起见最好全体的副职业都使用白魔。

BOSS战胜利后返回カルディスラ的王宫。
剧情后前往ノルエンデ溪谷，在山顶遭遇アンネ。

BOSS

アンネ：HP150000，弱点火，种族虫、人型

アンネ会对我方施加全体属性弱点化的DEBUFF，并紧跟着属性攻击造成伤害，但以玩家目前的血量来说扛过倒也问题不大。致命的招式是“蚀”，中了该技能的角色HP将降至1，此时再受到任何伤害都会直接躺地板。就算用治疗职业将该名角色复活，他的HP为1的状态也会一直持续到战斗结束，越多人中了该技能，战斗越会很辛苦。职业还是推荐狩人，直接对BOSS用针对虫族的技能狂轰，争取在两个回合内就解决掉她。

战斗胜利后有段剧情，根据提示连打X键开启通往神界的道路。

抵达神界への道的最终层，在冒险家处选择帐篷休息后会入手一个“ラストエリクサ－”。

BOSS

プロビデンス：HP100000，弱点风，种族飞行

开战前我方全体都要装备上白魔的辅助技能“生命保存则”，因为这个BOSS会使用“命运”给我方3个角色加上“死の宣告”的倒计时，还会对我方任意两名角色使用“天命”，中了“天命”的角色如果下一回合维持上一回合的指令的话，就会对我方全体造成9999的灭团伤害。BOSS的其他攻击技能伤害值倒不算大，基本可以无视，但一定要处理好“命运”和“天命”两个招式。“死の宣告”是无法回避的，所以我们才要给角色装备上“生命保存则”，可以避免陷入死人→复活→死人的恶性循环中。BOSS使用“天命”时要注意是哪两个角色中了状态（状态栏不会有提示），当然我们也可以利用“天命”去复活中了“死の宣告”躺地板的队友，灵活应对吧！职业推荐“トマホ－ク”，武器使用Sアクスライフル（在カプカプの里购入），因为武器自带的就是对飞行系敌人有特效，所以我们只需要普通攻击BOSS即可。当BOSS血量下降一半时会回满血一次。

胜利后调整技能和装备，离开教堂再一次与プロビデンス战斗。

BOSS

プロビデンスA：HP100000，弱点暗，种族无机

プロビデンスB：HP9999，弱点暗，种族无机

プロビデンスAb：HP9999，弱点暗，种族无机

一开始无需战斗，采用防御姿态和回复模式维持满血状态即可。数个回合后会出现特殊剧情，高能吓尿，不用担心，只是剧情需要而已，之后会出现本作的真正副标题。剧情结束后才是正式BOSS战，BOSS的左右两个手都会使用全体攻击，打倒手之后两个回合后会复活，复活时还会对我方全体造成伤害。BOSS每回合都会解除我方的BUFF，所以下一轮开始攻击前要重新为武器附加上暗属性。另外BOSS还会通过特殊行动来给予我方9999HP的伤害，白魔的“生命保存则”必不可少。反正也是最终战了，什么必杀技啦、朋友召唤啦，能用就全都用掉吧。

通关后开启“NewGame+”模式，玩家可选择继承当前存档的各项内容，从任意一章开始游戏。三大隐藏迷宫解锁。

支线

圣骑士

前往ガテラティオ的大圣堂和圣骑士ブレイブ对话。

前往公国军总司令部（推荐等级LV56～LV60），从1楼左侧下到牢狱，到B2拿“大元帅の盾”。

前往不死の塔（推荐等级LV56～LV60），在4F入手“大元帅の剑”。

入手这两把武器之后，分别到サジッタの找族长、到エイゼン大桥找司令官、到ガテラティオ的ユウ的宅邸找管家对话会有特殊剧情。

前往祈祷衣の洞窟（推荐等级LV60～LV64），抵达最深处圣骑士ブレイブ面前后，不要装备上“大元帅の盾”和“大元帅の剑”，和ブレイブ交谈，选择“その通り”与他交战（如果装备就无法进行交谈）。

BOSS

圣骑士ブレイブ： HP30000，弱点暗，种族人型

公国近卫剑兵： HP7200，弱点雷，种族人型

公国近卫枪兵： HP7200，弱点雷，种族人型

公国近卫魔道兵： HP6000，弱点雷，种族人型

3个杂兵都弱雷属性，尽快使用雷属性攻击消灭他们。圣骑士的物理伤害巨大，尽量不要让自己的BP值为负，当对手有BP点数时我方也应采取保守防御姿态。另外该BOSS会经常使用防御姿态，所以职业推荐トマホ－ク，为武器附加上暗属性和贯穿敌人防御的能力后再攻击就会有很漂亮的输出了。BOSS被打倒后会满血复活两次，所以玩家总计需要打掉他90000HP。胜利后入手职业“圣骑士”和“大元帅の杖”。

妖狐

前往吸血鬼城（推荐等级LV64～LV68）。这次不再需要“收集龙珠”去开吸血鬼城的大门了，但是城内的难度还是一如既往的丧心病狂。这里的敌人不但会给我方施加多种DEBUFF，还会倍反伤害，绿色的加布加布干脆不吃物理攻击，与惊人的伤害相对的，给的报酬却没多少，建议给全员装备上防止魅了的饰品“ロケット”后采取逃跑战术。另外，降低遇敌率的设定在这个迷宫中无效。

调查每一层的油画会有剧情，到第7层有存档点。

BOSS

妖狐： HP131500，无弱点，种族人型

开战前给我方全体装备上防止即死魔法的饰品“セ－フティリング”（可在カルディスラ王国购买到）。妖狐会对我方发动强力的全体属性魔法攻击，并且她还有一招名为“怠惰”会解除我方全体的支援效果，并令我方全属性弱点化。中了“怠惰”后再承受BOSS的属性攻击就相当危险了，要给一名角色的副职业装上占星术师，利用占星术师10级会出现的技能“エレメントバリア”来令我方角色属性伤害无效化。每两个回合，リングアベル会以必杀技的形式前来援护，每次必杀技都会比前一次多500HP伤害。胜利后入手职业“妖狐”。

再调查前方的油画，剧情后使用“テレポスト－ン”返回吸血鬼城门口，这里的狐狸可以购买到LV7的魔法。

然后就要去世界各地调查石碑与恶魔交战了。另外妖狐的2级支援技能“觉醒”可令各个职业的11级解禁。

恶魔召唤	石碑所在位置	BOSS
色欲 サンダジヤ	森の仕立屋东南	アスモデウス
暴食 アシッドブレス	从イスタンタ－ルの街的南侧出口出去后往东	ベルゼブブ
强欲 ブリザジヤ	フロウエル的西北	マモン
怠惰 ファイジヤ	カルディスラ王国东侧的小岛	ベルフェゴ－ル
愤怒 三の太刀	出温泉乡ユノハナ后一直往左走	サタン
嫉妒 命食い	魔王封印地的东北侧	リヴァイアサン
傲慢 エアロジヤ	エタルニアの街的西侧	ルシファ－

BOSS

アスモデウス： HP100000，弱点水、风，种族水栖

开战前佩戴上防止魅了的饰品“ロケット”（ハルトシルトの街有售）。使用“狩人”职业的技能“アクアキラ－”可以快速削减BOSS的HP。BOSS会令某一角色脱离战斗两回合。胜利后入手“色欲の书”。

BOSS

ベルゼブブ： HP100000，弱点雷、土，种族虫

该BOSS会对我方全体施加停止、混乱和恐怖这三种DEBUFF。应对方法为：辅助技能装时魔道士LV2的“ストップ无效”、佩戴防止混乱的饰品“安らぎの腕轮”（フロウエル有售），恐怖就随它去吧＝＝|||。BOSS的全体物理攻击伤害巨大，支援技能最好装备上物伤降低20%的。另外BOSS每隔6回合会进入“暴食”状态，此时攻击它它会回血，只能利用这段时间调整我方的支援和HP。战斗不易拖久，胜利后入手“暴食の书”。

BOSS

マモン： HP100000，弱点火、风，种族飞行

这个BOSS相对简单很多，她的攻击手段基本都是群体的物理或是冰属性伤害，伤血量也不算太高。但她会掠夺我方全员的1点BP值，回复其自身3点，令战斗时间拖长。胜利后入手“强欲の书”。

BOSS

ベルフェゴール： HP100000，弱点火、水、雷，种族飞行

和妖狐一样会使用"怠惰"来解除我方的BUFF并令我方全体全属性弱点化，应对方法还是利用占星术师10级会出现的技能"エレメントバリア"来令我方角色属性伤害无效化。BOSS的弱点会按照火→水→雷→火的顺序来循环（最开始的弱点随机），每受到一次攻击就变一次，要随时查看BOSS的弱点，弱点以外的属性攻击会回复其血量（辅助技能不要装"行きがけの驮赁"，不要装"行きがけの驮赁"，不要装"行きがけの驮赁"，重要的事要说三遍）。另外BOSS还会不时召唤出3个小怪，小怪血量只有1500，但同样有弱点属性变化的特性。因为需要不断查看BOSS的弱点，使得这场战斗变得相当耗时耗精力，不可急躁才是这场战斗的重点。另一个建议是一个回合只让一名角色攻击，这样可避免其他角色提前出手扰乱输出顺序。胜利后入手"怠惰の书"。

BOSS

サタン： HP100000，弱点水，种族恶魔

这个BOSS的物理攻击伤害奇高，全体角色的辅助技能都要装备HP20%アップ、物防20%アップ、アイテム全体化，还要有个角色副职业选择占星术师，使用LV4的月魔法"フィジカルガード"，将全体的防御力提升至130%，这样才能防御灭团。BOSS会令敌我双方狂暴化，狂暴之后的角色无法控制，只能让尚未狂暴的角色丢万能药来解除状态，所以要装备"アイテム全体化"，这样丢一次就足够了。胜利后入手"愤怒の书"。

BOSS

リヴァイアサン： HP100000，弱点雷，种族水栖

全体装备上预防即死的饰品"セーフティリング"。BOSS有两个形态，身体浮在空中时物理攻击无效，落下来时魔法攻击无效。它还会使用技能"嫉妒"令我方全体物理攻击力、魔法攻击力、物理防御力、魔法防御力全部下降至75%。推荐使用"狩人"职业，配合"スーパースター"的技能"纯爱 <3 十字炮火"提高输出。胜利后入手"嫉妒の书"。

BOSS

ルシファー： HP100000，弱点风，种族飞行

BOSS会解除我方的BUFF，还会将其自身的物理攻击力、魔法攻击力、物理防御力、魔法防御力全部提高25%。使用"エクソシスト"职业的"ピュリファイ"可以解除它的这一状态。另外BOSS每次受到伤害后都会反伤，不过好在反伤的量不算大。胜利后入手"傲慢の书"。

道具	地图	详细位置
バニ–ユ	カルディスラ王国 宿屋	2楼右侧花瓶
安息香	カルディスラ王国 宿屋	2楼左侧走廊尽头
エクスポ–ション	カルディスラ王国 王宫	右侧石像处
神々の怒り	カルディスラ王国 王宫	左侧卫兵旁边
北极の风	カルディスラ王国 城下町	地图右侧的圆形平台
フェニックスの尾	カルディスラ王国 城下町	左侧目的的大墓碑处
蜘蛛の糸	カルディスラ王国 城下町	王宫入口处士兵的右侧
エクスポ–ション	ロンタ–ノ离宫 1F	宝箱
またたび	ロンタ–ノ离宫 1F	掉落物
99式骑兵铳	ロンタ–ノ离宫 1F	宝箱
命の指轮	ロンタ–ノ离宫 2F	宝箱
ボムの右腕	ロンタ–ノ离宫 2F	掉落物
アマンド	ロンタ–ノ离宫 2F	掉落物
心の指轮	ロンタ–ノ离宫 2F	宝箱
エ–テルタ–ボ	ロンタ–ノ离宫 3F	掉落物
イ–ジスの盾	ロンタ–ノ离宫 3F	宝箱
エクスポ–ション	ノルエンデ溪谷 2合目	宝箱
エ–テルタ–ボ	ノルエンデ溪谷 5合目	宝箱
金の砂时计	神界への道 第一层	宝箱
源氏の小手	神界への道 第一层	宝箱
复活茸	神界への道 第一层	掉落物
ロ–ブオブロ–ド	神界への道 第一层	宝箱
ラストエリクサ–	神界への道 第一层	宝箱
天丛云剑	神界への道 第一层	宝箱
大地のハンマ–	神界への道 第二层	宝箱
リフレクトリング	神界への道 第二层	宝箱
金の发饰り	神界への道 第二层	宝箱
カイザ–ナックル	神界への道 第二层	宝箱
エルメスの靴	神界への道 第二层	宝箱
バッカスの酒	神界への道 第二层	掉落物
ボムの右腕	神界への道 第三层	掉落物
北极の风	神界への道 第三层	掉落物
クリスタルヘルム	神界への道 第三层	宝箱
ヴァジュラ	神界への道 第三层	宝箱
天鹿儿弓	神界への道 第三层	宝箱
ソウルオブサマサ	神界への道 第三层	宝箱
神々の怒り	神界への道 第四层	宝箱
天狗のくしゃみ	神界への道 第四层	宝箱
ブレイブス–ツ	神界への道 第四层	宝箱

道具	地图	详细位置
デュランダル	神界への道 第四层	宝箱
鬼の金棒	神界への道 第四层	宝箱
八咫乌	神界への道 第四层	宝箱
マバリアシ–ト	神界への道 第五层	宝箱
神枪グングニル	神界への道 第五层	宝箱
ハイパ–リスト	神界への道 第五层	宝箱
エクスカリバ–II	神界への道 第五层	宝箱
クリスタルメイル	神界への道 第五层	宝箱
ア–スブレイカ–	神界への道 第五层	宝箱
エ–テル	公国军总司令部 牢狱 B1	宝箱
フェニックスの尾	公国军总司令部 牢狱 B1	掉落物
5000ピ–ク	公国军总司令部 牢狱 B1	宝箱
エルメスサンダル	公国军总司令部 牢狱 B1	宝箱
エクスポ–ション	公国军总司令部 牢狱 B1	宝箱
源氏の兜	公国军总司令部 牢狱 B2	宝箱，从台阶上方房间的隐藏通道进入
セ–フティリング	公国军总司令部 牢狱 B2	宝箱，从地图右下角房间的隐藏通道进入
源氏の铠	公国军总司令部 牢狱 B2	宝箱，从地图右上角房间的隐藏通道进入
パワ–リスト	公国军总司令部 牢狱 B2	宝箱，从台阶所在房间西方的隐藏通道进入
エリクサ–	公国军总司令部 牢狱 B2	宝箱，从上方有宝箱的房间的左侧房间的隐藏通道进入
大地のハンマ–	不死の塔 1F	掉落物
万能药	不死の塔 1F	掉落物
1000ピ–ク	不死の塔 1F	宝箱
巨人の斧	不死の塔 2F	宝箱，穿过地图左上角房间的玻璃窗
射时计	不死の塔 2F	宝箱
ビスキュイ	不死の塔 2F	掉落物
バッカスの酒	不死の塔 3F	掉落物
エ–テルタ–ボ	不死の塔 3F	宝箱
ハイポ–ション	不死の塔 3F	宝箱
リッパ––ナイフ	不死の塔 3F	蓝色宝箱
10000ピ–ク	不死の塔 4F	宝箱
イッカク节	不死の塔 4F	掉落物
カネル	祈祷衣の洞窟 1F	掉落物
レモラの煮干し	祈祷衣の洞窟 1F	掉落物
エクスポ–ション	祈祷衣の洞窟1F	宝箱
复活茸	祈祷衣の洞窟 B1	掉落物
大地のハンマ–	祈祷衣の洞窟 B1	宝箱
光のカ–テン	祈祷衣の洞窟 B1	宝箱
蜘蛛の糸	祈祷衣の洞窟 B2	掉落物
虫めがね	祈祷衣の洞窟 B2	掉落物
フェイルノ–ト	祈祷衣の洞窟 B2	宝箱
イッカク节	祈祷衣の洞窟 B2	掉落物
ホ–リ–ランス	祈祷衣の洞窟 B2	宝箱
エリクサ–	祈祷衣の洞窟 B2	宝箱
蜘蛛の糸	森の仕立て屋	地图右下角
ねこじゃらし	森の仕立て屋	地图左下角
スタ–の胸当て	森の仕立て屋	缝纫机旁
ハイポ–ション	吸血鬼城 1F	掉落物
エ–テル	吸血鬼城 1F	宝箱
エクスポ–ション	吸血鬼城 1F	宝箱
ラミアのティアラ	吸血鬼城 2F	宝箱
5000ピ–ク	吸血鬼城 2F	宝箱
射时计	吸血鬼城 3F	宝箱
复活茸	吸血鬼城 3F	掉落物
カネル	吸血鬼城 4F	掉落物
バニ–ユ	吸血鬼城 4F	掉落物
リリスのロづけ	吸血鬼城 5F	掉落物
エリクサ–	吸血鬼城 5F	宝箱
万能药	吸血鬼城 5F	宝箱
エ–テルタ–ボ	吸血鬼城 6F	宝箱
ブラッドソ–ド	吸血鬼城 6F	宝箱，最下方走廊左侧尽头有口棺材可以穿过去
セ–フティリング	吸血鬼城 7F	宝箱

隐藏迷宫攻略

剧情通关之后，山の次元洞、砦の次元洞、火の次元洞这三个隐藏迷宫解禁。隐藏迷宫的特点是无法调整遇敌率（默认为 0%），可以使用“テレポストーン”返回迷宫入口，开启特定的宝箱会有 BOSS 战。

迷宫中的杂兵全部都可以用妖狐 LV10 的“黄泉送り”解决掉，另外辅助技能还要装备上“未来予知”（占星术师）和けんけんぱ（すっぴん）。

隐藏迷宫没有挑战顺序，不过在火の次元洞的最深处有系列最强隐藏 BOSS 冒险家。

宝箱BOSS战说明

三个隐藏迷宫的宝箱 BOSS 全部为龙，并且均拥有一击致死的超强伤害，普通的战斗方式对它们是完全行不通的。在此，我推荐一下我个人的打法。

准备工作：

1. 在**カプカプの**里购入最强攻击力的大剑 15 把，大剑克龙，是对付 BOSS 的最强兵器。钱不够的话先按照上文所提的方法刷钱。

2. 增加力量的饰品 4 个，这个随意，没有的话装备增加暴击的也可以。

3. 铠甲**ブレイブスーツ**，穿着该铠甲的角色进入战斗时 BP 为 1，在神界**への**道第 4 层的宝箱获得。

4. 习得“**ねこ使い**”的技能“一齐攻击”（敌人**ボーンナイト**，火の次元洞 1F 东）。

5. 将**ユウ**、**イデア**、**マグノリア**的主职业选择“**ねこ使い**”，副职业**ユウ**和**イデア** 2 个选择精灵技，**マグノリア**选择神圣魔法；**ティズ**的主职业选择皇帝，副职业选择“**ねこ使い**”。

6. 辅助技能方面，**ユウ**和**イデア**装备“四刀流”、“物攻 20% **アップ**”、“万手沙华”、“大剑**の**心得”，**マグノリア**装备“三刀流”、“物攻 20% **アップ**”、“万手沙华”、“大剑**の**心得”、**ティズ**装备“四刀流”、“先制术”、“万手沙华”。

7. 武器方面，**ユウ**、**イデア**和**ティズ**装 4 把大剑，**マグノリア**装 3 把大剑。

8. 到火の次元洞，利用地形令 4 名角色全部残血。

9. 找个城镇，到冒险家处购入大量“怪鸟の**ささみ**”。

然后就可以去各个迷宫开宝箱打 BOSS 了。

进入战斗后，第一回合不需要 BRAVE，**ユウ**和**イデア**选择精灵技→**ウォーヘッド**→附加上 BOSS 弱的属性，**マグノリア**选择神圣魔法→**カーム**，**ティズ**选择霸道→**オーバーロード**，第一回合敌我双方均不会伤血。进入第二回合后，**ユウ**、**イデア**和**マグノリア**全部 BRAVE4 次后选择使役→**ねこ**技→一齐攻击，**ティズ** BRAVE4 次后先选择霸道→高贵**な**骜，剩下的 3 次选择使役→**ねこ**技→一齐攻击，坐等收工（有些 BOSS 会给我方上 DEBUFF，需将饰品换成抵抗 DEBUFF 的，下表中有说明）。

隐藏迷宫	所在位置	宝箱BOSS所在位置	BOSS血量及弱点属性
山の次元洞	ユルヤナ地方的森の仕立屋左侧	中腹下侧宝箱	HP200000，弱点水
		中腹上侧宝箱	HP200000，弱点火
		西部左侧宝箱	HP200000，弱点雷
砦の次元洞	カルディスラ北方过桥后的建筑	3F右下的隐藏宝箱	HP200000，弱点光，需佩戴防恐怖的饰品
火の次元洞	ミスリル矿山B2的尽头	1F 东的中央宝箱	HP200000，弱点火
		2F 东的左下宝箱	HP200000，弱点雷，需佩戴防沉默的饰品
		3F上方宝箱	HP200000，弱点水
		3F中央宝箱	HP200000，弱点风，需佩戴防麻痹的饰品
		1F 西的宝箱	HP200000，弱点暗，需佩戴防暗暗的饰品

道具	地图	详细位置
ケリュケイオン	山の次元洞 东部	宝箱
复活茸	山の次元洞 中腹	掉落物
ドラグ−ン（BOSS）	山の次元洞 中腹	下侧宝箱
布都御魂（BOSS）	山の次元洞 中腹	上侧宝箱
アスクレピオス	山の次元洞 西部	右侧宝箱
エクスカリバ−Ⅲ（BOSS）	山の次元洞 西部	左侧宝箱
ドワ−フグラブ	砦の次元洞 2F	右侧宝箱
レ−ヴァテイン	砦の次元洞 2F	宝箱，从右下角的隐藏道路进入
マバリアシ−ト	砦の次元洞 3F	宝箱
エリクサ−	砦の次元洞 3F	宝箱
ナイトエンペラ−（BOSS）	砦の次元洞 3F	隐藏宝箱，右下角的的隐藏道路进入
ブラックベルト	砦の次元洞 2F	左侧宝箱
リボン	砦の次元洞 1F	宝箱
エ−テルタ−ボ	火の次元洞 1F 东	掉落物
魔神の腕轮	火の次元洞 1F 东	右上宝箱
キャノンナックル（BOSS）	火の次元洞 1F 东	中央宝箱
エルメスの靴	火の次元洞 1F 东	左上宝箱
ミョルニル	火の次元洞 2F 东	右下宝箱
ハイパ−リスト	火の次元洞 2F 东	左上宝箱
パラシュ（BOSS）	火の次元洞 2F 东	左下宝箱
ガ−ンディ−ヴァ（BOSS）	火の次元洞 3F	上侧宝箱
ソウルオブサマサ	火の次元洞 3F	下侧宝箱
ドラグヴァンデル（BOSS）	火の次元洞 3F	中央宝箱
クリスタルベスト	火の次元洞 2F 西	右下宝箱
血涂られた盾	火の次元洞 2F 西	中央宝箱
ラストエリクサ−	火の次元洞 2F 西	左下宝箱
天逆鉾（BOSS）	火の次元洞 1F 西	宝箱

隐藏BOSS攻略

在火の次元洞的 1F 西，和冒险家对话可以挑战她。注意挑战前需要先保存一下，因为战败的话是直接回到标题画面的。这次与冒险家的战斗是 2 连战，第一战结束时的 BP 点数会直接带入第二战中，所以打龙时的战术就不再适用了，我们需要更为强力的输出模式。

准备工作

1. 强力的斧子 8 把、短剑 4 把、大剑 4 把，建议全部从**カブカブの**里购买。

2. 饰品“**パワ－リスト**”和“**ハイパ－リスト**”总计 3 个，“银缘**メガネ**”1 个。

3.20 万以上 pq。

4. 全员 99 级。

5. 主职业全部 LV11。

6. 习得必要的辅助技能。

7. 全员濒死状态。

8. 需要先打倒 1F 西的宝箱 BOSS。

角色名	主职业	副职业	辅助技能	武器
ユウ	ねこ使い	商卖	四刀流、物攻20%アップ、万手沙华、暗暗无效	4把斧子、ハイパ−リスト
イデア	ねこ使い	神圣魔法	四刀流、物攻20%アップ、万手沙华、暗暗无效	4把斧子、ハイパ−リスト
マグノリア	忍者	使役	四刀流、物攻20%アップ、万手沙华、暗暗无效	4把短剑、パワ−リスト
ティズ	皇帝	时空魔法	四刀流、物攻20%アップ、先制术	4把大剑、银缘メガネ

BOSS

冒险家：HP530000，无弱点，种族人型

相棒：HP50000，无弱点，种族兽

与冒险家对话后开战。首先让ユウ对イデア使用商卖→BPドリンクM，让イデア使用神圣魔法→カ－ム，其他两个角色DEFAULT。重复这一循环操作直到除ユウ之外的 3 名角色 BP 点数为 3，然后让ユウ对自己使用商卖→BPドリンクL，让イデア使用神圣魔法→カ－ム，这样一来ユウ的 BP 为 3，イデア的 BP 为 2，其余 2 人的 BP 为 3，进入下个阶段。

让ユウ对ティズ使用商卖→BPドリンクL，让イデア使用神圣魔法→カ－ム，让ティズ发动霸道→オ－バ－ロ－ド和霸道→高贵な骜。

再一次让ユウ对イデア使用商卖→BPドリンクL，让イデア使用神圣魔法→カ－ム，这轮结束后我方全员的 BP 应该都在 3。

ティズ BRAVE2 次后依次使用时空魔法的クイクガ和ヘイスガ，其余角色 BRAVE3 次（不要让 BP 为负），发动ねこ技→一齐攻击，就可以将第一阶段的冒险家击退。

以当前状态直接进入第二阶段。顺利的话，此时全员都会处在 BP 为正的状态，但还需要我们做初步的调整。ユウ对ティズ使用商卖→BPドリンクL，让イデア使用神圣魔法→カ－ム，让ティズ发动霸道→オ－バ－ロ－ド和霸道→高贵な骜。

然后让ティズ BRAVE4 次后依次使用时空魔法的クイクガ和ヘイスガ，再接两次普通攻击，其余角色 BRAVE4 次，发动ねこ技→一齐攻击，搞定收工。

作为“萌豚”游戏的代表之一，《海王星》的这次新作首次登陆到了PS4平台，虽说画面比起以前的作品没有特别明显的进化，但是以前一直诟病的帧数问题得到了明显改善，技能动画的演出也美了不少，当然还有那大量让人捧腹的恶搞内容，对于喜欢系列的粉丝来说本作肯定会有发现不少惊喜。本期特快专递详细讲解了本作的一些新系统以及新要素，希望让大家能更快得上手本作。

新次元游戏 海王星VⅡ	Compile Heart	角色扮演
PS4 新次元ケイム ネプテューヌVⅡ		日版
2015年4月23日	本地1人	对应年龄 15岁以上
售价为：7538日元		

主要菜单

项目	作用
アイテム	查看、使用道具
スキル	スキル：查看、使用角色的固有技能
	C・スキル：查看跟特定角色的合体技
	F・スキル：查看阵型技能
コンボ	设置角色的普通攻击连段

装备	更换装备
パーティー	カップリング：设定前后卫搭配
	リリィランク：查看不同角色之间的好感度
	フォーメーション：阵型，更改战斗开始时4名前卫角色的站位
ステータス	查看角色能力参数和固有技能
クエスト	查看领取了的依赖任务

见闻者	派遣见闻者
ライブラリー	プレイデータ：查看玩家游戏过程的各种记录
	チャレンジ：查看角色挑战成绩
	エネミー情报：查看至今遇到过的敌人数据
	设施情报：查看地图上各个地点、迷宫的情报
	キャラクター情报：查看主要角色的情报
	ネプペディア：查看游戏的相关术语解释
	ヘルプ：查看提示帮助

见闻者	派遣见闻者
システム	セーブ：存档（迷宫中不能使用）
	ロード：读档
	コンフィグ：系统设置
	タイトル：返回标题画面

地图&城镇

本作的大地图在以前的基础上进行了修改，大地图各个城镇或者迷宫之间有线连接起来，而且线上面有多个节点，玩家来往于不同地标之间再也不是直接传送，而是要沿着这些路线走过去，而且经过路上的节点时有一定几率会遇敌，所以打完BOSS回去大本营之前不要大意。不过大地图上遇到的敌人大多数都是很弱的杂兵，几乎不用担心死在它们手上。玩家经过大本营的时候，队伍会自动回复HP和MP。

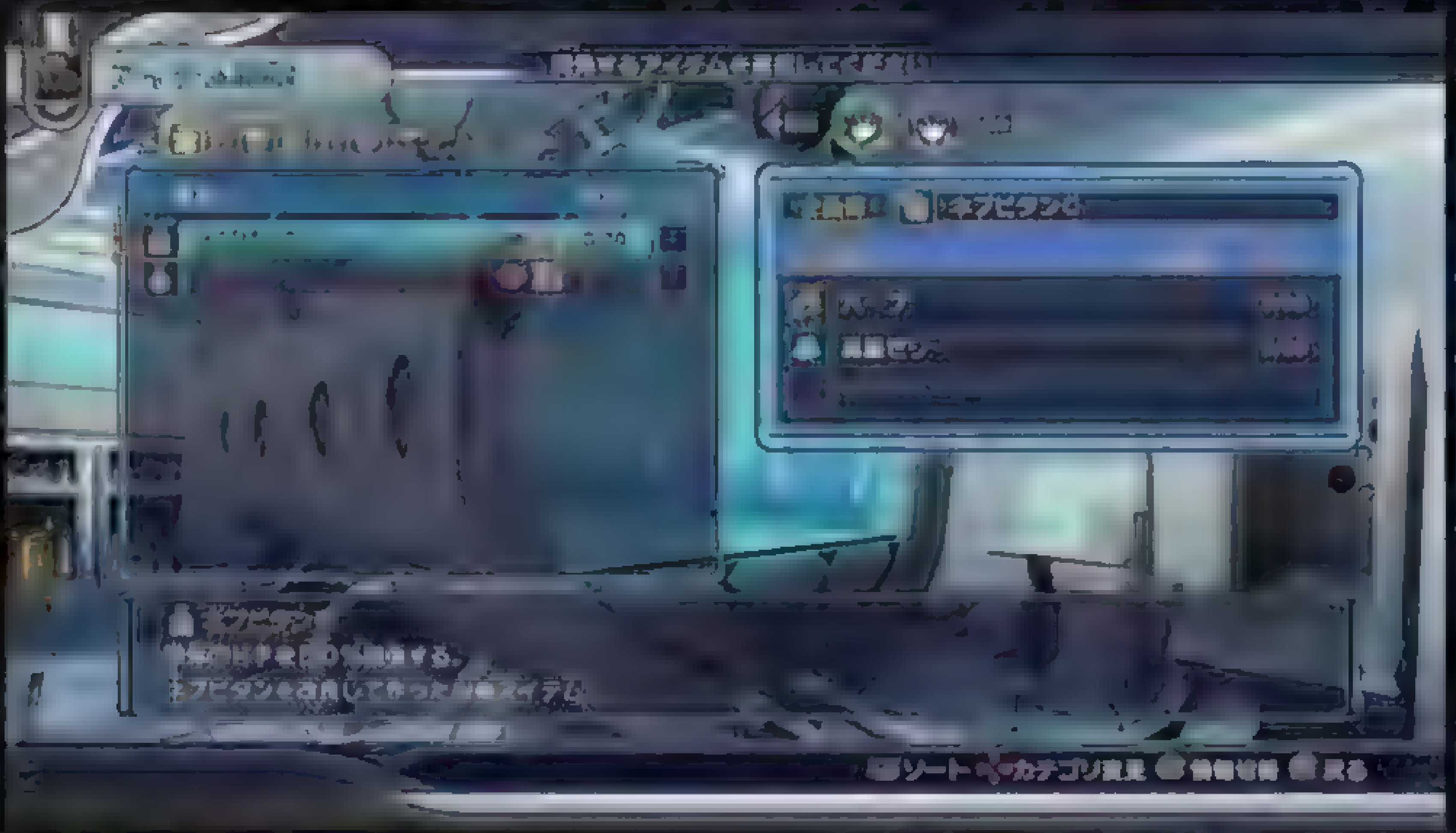
地图上出现新地标的时候，这些地标可能不会马上跟现有地方连接，此时要用道路修建系统（ルートビルド），支付一定金额才能连接起来。也有一部分节点不能马上修建道路，要等开启了其他地标之后才能连接。

© 2015 IDEA FACTORY / COMPILE HEART

道具开发

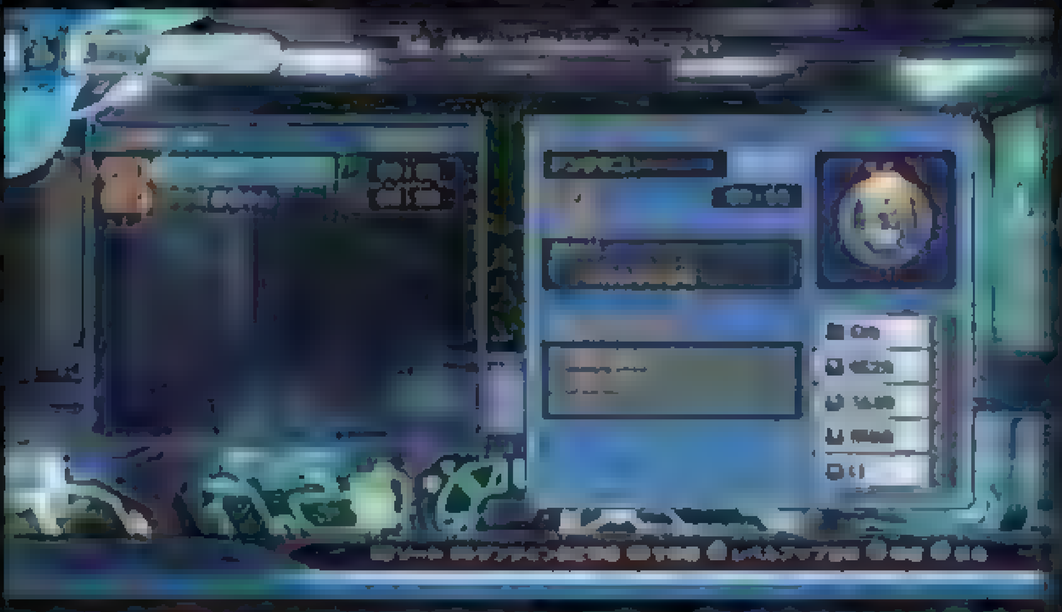
游戏中的武器、装备和消耗品道具除了可以在商店购买或者在迷宫里捡回来之外，还能通过道具开发获得。根据历代的惯例，游戏中除了花钱买的DLC武器之外，最强的武器大多都是通过道具开发获得的。道具开发之前玩家要先找到对应的“企划书”，企划书可以在商店购买，或者在迷宫的宝箱等途径获得，获得了企划书之后，按照上面的提示搜集必要的素材，就能将道具开发出来了。

已经成功开发过一次的道具，以后可以直接花钱在商店里购买，所以道具开发另一层意义在于增加商店里货物的品种，让我们后期可以买到实用的消耗品道具。



见闻者

从前作加入并沿用下来的系统，到了《超次元游戏G黄金先导者》的剧本之后才开启的系统。玩家在城镇里面触发特殊剧情之后可以让一些NPC作为见闻者加入。见闻者的作用是派遣他们到各个迷宫里面进行探索。开始探索之后就会出现一个倒计时，时间结束之后见闻者就会回来并带回探索的成果。除了会带回实质的奖励之外，还有会在迷宫里引发一些见闻效果，比如获得经验值提升、得到金钱减少等等，还有一定几率获得迷宫里的隐藏宝箱情报。



每个迷宫里面都有一定数量的隐藏宝箱，委派见闻者去探索发现了条件之后，要在迷宫里面达成了相应的条件才能取得。

游戏光盘制作

同样是从《V》开始沿用下来的系统，这个系统大家可以理解成在一件空白的装备上自由镶嵌带各种技能芯片的系统。

这个系统需要两种道具，分别是“光盘载体”（**ディスク**）和“理念芯片”（**アイディアチップ**），载体相当于空装备，上面有黄、蓝、紫三个槽各一个（部分载体也可能没有某种颜色），每个槽都有一个等级。而“理念芯片”则是技能，种类也是按照上述的颜色分成三种。玩家可以在载体的槽里面安装上对应颜色的理念芯片，但是这个理念芯片的等级必须等于或低于槽的等级，超过了则不能安装。安装完成之后就可以烧录成“游戏”，成为一件装备给角色们装上了。

另外，如果理念芯片按照特定的组合配搭，还会出现“神作”和“烂作”的判定，出现这两种判定的时候会触发一个额外的隐藏技能，“神作”是正面技能，而“烂作”则是负面技能。

如果想更换技能，可以将载体上面的芯片全部洗掉，本作比较人性化的一点就是，洗掉了的芯片能够回收，不会像以前那样直接废弃。所以大家可以更加自由地使用这个系统了。

依赖任务

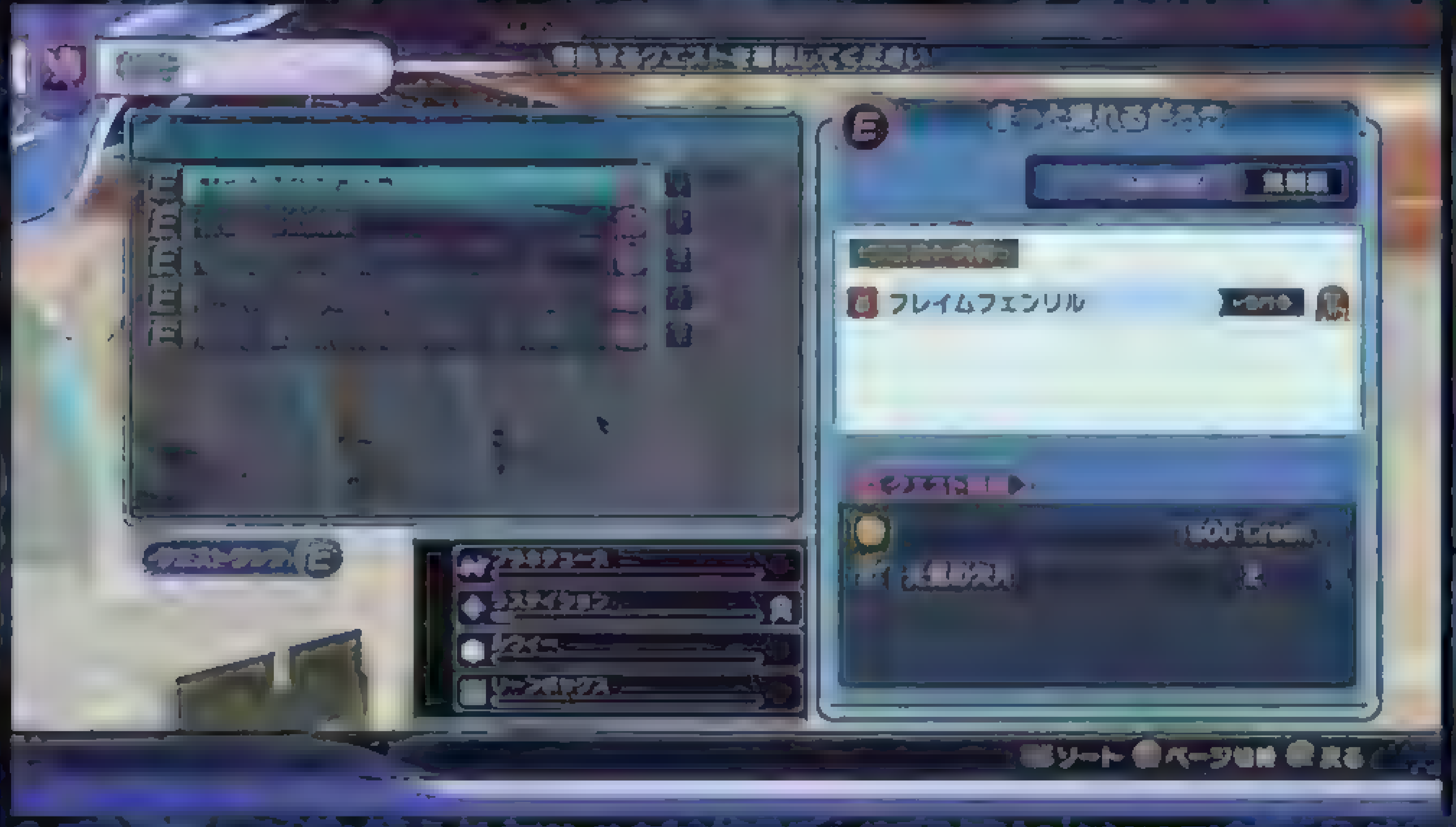
在城镇的菜单里面，玩家可以去公会（ギルト）领取依赖任务，任务按照难度从E到S分成了6个等级。这些任务除了个别剧情需要之外，大部分都不是必须做的，但是完成这些任务可以获得金钱或者其他道具的奖励，同时这些任务也是提升女神们所在国家信仰值最直接的方法。每个依赖任务完成之后的提升的信仰值会在任务列表下方显示出来。另外，除了在公会里接的任务之外，有时候还会收到一些イストワール委托的临时任务。

接了任务之后，任务里要求讨伐的对象如果出现在某个迷宫，该迷宫在地图上就会显示一把剑的图标表示出来，这点算是本作的便利功能之一。

信仰值

女神以及女神候补生们力量的主要源泉，队伍里面信仰值最高的女神，在菜单里的头像会有个“TOP”的符号表示出来，此时她的各项能力参数会获得一定程度的提升。在游戏中，完成依赖任务、投资开发广报项目都能提升该国家的信仰值，反之在战斗中受到伤害、或者陷入战斗不能状态就会扣减。使用女神化也会扣减信仰，但是就算信仰扣到一点都不剩了，还是能发动女神化。

游戏中如果需要通过信仰来调整女神们的战斗力，就必须要注意上述会导致信仰变化的情况。



投资

本作新增的系统，同样是到《超次元》剧本开放，玩家可以消费金钱给自己的国家进行投资，可投资项目有三种，分别是商业、工业、广报。其中投资商业能让商店可购买的道具种类增加，工业则是让可开发的商品种类增加，而广报升级之后可以在国内触发特殊的剧情，并且让国家所属女神的信仰值提升。每个项目的投资槽有10格，投资满10格之后才会升1级。

迷宫探索

按键	作用
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
△	打开菜单
□	打开任务列表
○	调查，确认，攻击
×	跳跃
R3	快速调整视角
START	查看地图
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角

遇敌方式

游戏中采用可见式的遇敌方式，在迷宫内跟敌人接触之后就会切换画面进入战斗。战斗有先制和被先制的区分，迷宫中按下○键可以让角色攻击，如果直接打中敌人就可以以先制的状态进入战斗。但是地图中的攻击是有硬直的，如果在出招或者收招硬直中被敌人碰到，就会反过来遭到先制，被敌人从背后触碰到同样也会遭到对方先制。本作中如果遭到敌人先制的话，通常会陷入非常不利的状态，而且迷宫中的敌人普遍都比玩家走得快，所以如果实在没办法躲开敌人的话，建议尽量绕远一点或者直接开战。

队长设定

在迷宫探索的时候玩家可以将队伍里任意喜欢的角色设置成队长，这样在迷宫走动的角色贴图就会变成该角色了，虽然表面上只是换个贴图的区别，但是因为角色挑战系统里面有些项目要求设置成队长的时候才能达成，所以喜欢的角色还是果断将她设定成队长吧，这样可以一定程度增强她的能力。

另外说点个人感觉,大家仅当参考一下,游戏中似乎有一部分敌人和BOSS的行动模式是优先追着队长角色打的,这一点在前作《V》里面比较明显,本作似乎也存在,大家不妨留意一下,如果遇到BOSS打不过去而又恰好是这种情况,可以有针对性地将高防御力的角色设置成队长,并且积极地防御,然后让其他角色远离她从BOSS的背后输出。

战斗系统

基本操作

按键	作用
△	打开指令菜单
□	防御
○	发动攻击/确定
×	取消
摇杆	控制角色移动
方向键←/→	更改技能指定对象
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角
L1	当前角色逆时针旋转
R1	当前角色顺时针旋转
R2	跳过动作演出/逃跑（非BOSS战走到战场边缘）
右摇杆	调整视角

连段

本作的连段系统在以往的基础上进行了修改，其中最大的变化就是由于Break系统的取消，使得Break攻击也跟着一起取消掉。角色的普通攻击动作有三种，△键是高速攻击，连段数高，伤害较低的招式。□键是重攻击，伤害高，连段数较少。○键是基础攻击，攻击力和连段数介乎两者之间，不再具有削减Break值的功能。

战斗的时候，轮到角色的回合时该角色前方有一个攻击范围，玩家通过移动和调整朝向让敌人进入攻击范围内就能对其攻击，如果有复数敌人进入范围也可以同时对它们进攻。所有角色普通攻击的第一下招式是不可以更改的（具体动作取决于武器），而第二段之后的招式，玩家可以在主菜单“**コンボ**”栏里进行设定。连段设定从以往的4段（算上起手）增加到最高5段，但是实际上还是要取决于武器，根据装备的武器不同，各个连段可以设置的段数会有差异。

而且已经设置过的招式其他位置不能重复设置。

●连段特性

连段特性是本作中新增的系统，所有招式里面有一部分具有连段特性，这个特性通常是一项要求，比如使出这招之前所有的动作全是高速攻击，使出这招之前没用重攻击等。在实战的时候，如果玩家按的连段符合这个条件，就必定能命中敌人，并且更容易发生会心。

战斗画面的指令菜单上方有一个连段槽，这个连段槽记录了玩家每一下用了什么攻击，同时，下方的招式表里面，如果有符合连段特性的招式，前方的按键会有黄圈高亮起来。上方连段槽里面的星号表示那一招成功达成了连段特性。因为连段特性的加入以及招式不能重复设置这些变化，使得连段设置的系统更加讲究特性发挥和配合。

SP技能

除了普通攻击之外，SP技能和合体技依然保留了下来，SP技能是每个角色所独有的招式，需要消耗SP才能发动，SP技能有攻击、回复、支援等效果，威力和消耗也各不相同，一般来说会比普通攻击输出高一些。而且部分SP技能还会带有属性或者异常状态。不过SP正常情况下是不会自然回复的，所以使用的时候也要谨慎。除此之外，不同的SP技能使用完之后，角色进入下一次行动的等待时间也是不同的，具体可以查看技能的**ウェイト**项目。所以并不是用威力高消耗大的技能就能提升输出，行动顺序控制不好的话有时候会得不偿失。

前后卫配置&合体技

一个参战队伍实际上最多可以设置8名角色，其中4个人是直接在场上战斗的前锋，而每个前锋可对应设置一名后卫，两人组成一个小队。后卫不会直接登场战斗，但是每个角色都有后卫技能，这些后卫技能可以给前锋带来不同的帮助。此外，本作中后卫还可以给前锋增加基础能力，支援效果有Offence和Defense两种，设置Offence的话可以提升前锋的物理和魔法攻击力，而设置Defence的话可以则提升前锋的物理防御和魔法防御。此外，战斗中如果有需要换人的话，后卫可以代替前锋暂时登场。

合体技（**カップリングスキル**，或者简称C技能），将特定的两名角色设置成前后卫一组的时候才能使用的特殊技能。在编队的菜单里面**サポ－トクエスト**右边如果看到“C-Skill”的标志表示

她们之间合体技。合体技能需要两名角色同时在女神化或者普通人状态下，并且要消耗 EXE 槽才能使用，但是威力比普通攻击和 SP 技能要高，可认为是角色们的必杀技之一。

阵型技

本作新增的系统，场上特定的 2~4 名角色一同使用的特殊技能，两名角色的时候必须左右或前后夹击敌人，而 3~4 名角色的时候，角色必须将敌人包围起来。此时角色之间会有一根线连接起来，这个状态下就能发动阵型技。阵型技同样要消耗 EXE 槽，并且要求参与的角色同时在女神化状态或者普通状态下。另外，如果任意一人在“无气力”异常状态下也无法发动。跟合体技一样，阵型技同样有特殊演出，而且伤害比普通技能要高很多，是比较重要的必杀技之一。

巨大战

本作新增的战斗系统，面对剧情中的大型 BOSS 的时候，玩家们会进入一个特殊的空间“信仰连结空间”里面战斗，在这个空间里面，BOSS 会固定在场地的正中间，而我方角色所站的位置则是漂浮在它周围的岩石平台，走到岩石平台边沿的时候可以跳跃到其他平台上。

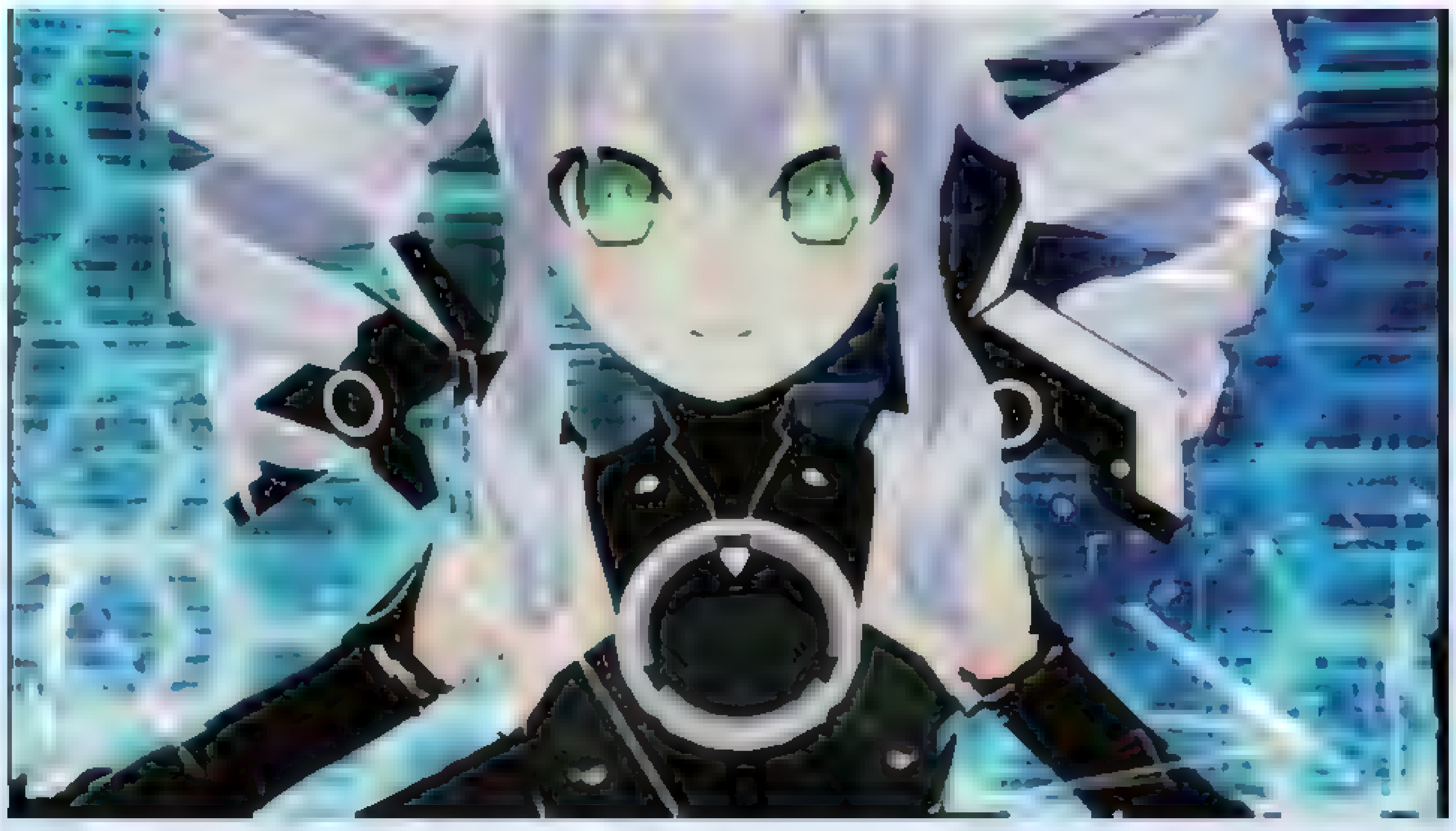
这个空间里面几乎是不能使用普通攻击的，只能用 SP 技能或者合体技、阵型技来战斗，也有一部分 SP 技能不能使用，不过相对地每个回合都能恢复一定量的 SP，所以战斗的时候要根据回复量来调整自己的消耗。

EXE槽

战斗画面右上方行动槽下方有一条 EXE 槽，EXE 槽会随着角色攻击或者受到伤害而增加，其中攻击的段数越多，增加速度就越快。EXE 槽有着非常重要的作用，发动女神化需要消耗 EXE 槽，使用阵型技或者合体技同样要消耗，所以面对强敌开场的时候一般是先用高速攻击打连段，提升 EXE，等角色都女神化了之后，在换重攻击来输出。

EXE 槽在战斗结束后不保留。

女神化



系列经典系统，游戏中代表了游戏硬件的角色（女神或女神候补生）能够消耗 EXE 槽进行女神化，女神化之后她们真正的实力才会解放出来，所有能力都会提升，可以说是面对强敌或者 BOSS 战的时候必须发动的。玩家可以通过更换**プロセッサ**装备让角色的女神化外观和能力发生变化。

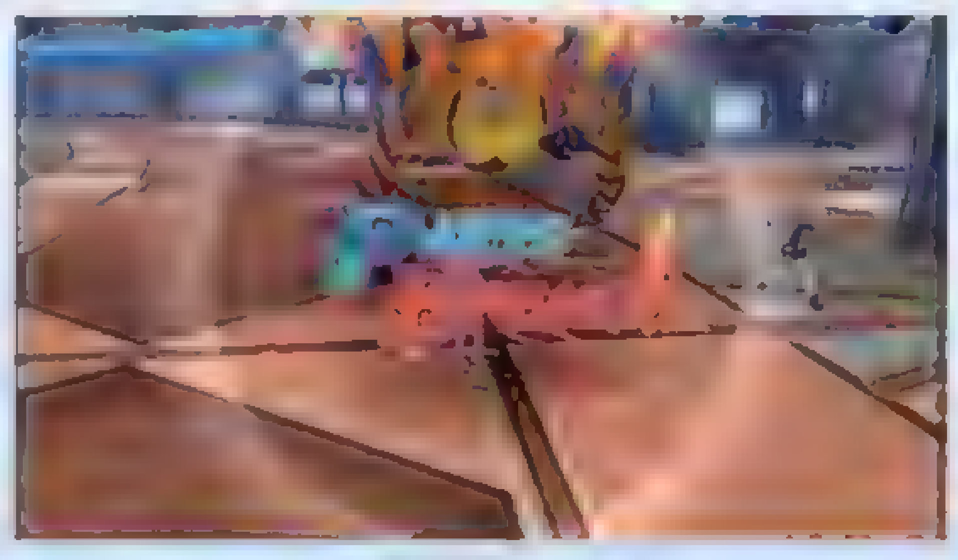
如果中了“病毒”异常状态，或者战斗中死掉的话，女神化会强制解除。

好感度

不同角色之间存在好感度的设定，提升好感度的方法是将她们设置成前后卫一队并参加战斗。随着角色之间的好感度提升，她们之间的支援技能效果会增加，而且提升支援提升的能力参数也会变得更多。

部位破坏

部分敌人身上是存在可破坏部位的，这些部位可能在前、后、左、右的方向上，从对应的方向攻击，除了可以给敌人本体造成伤害之外还可以额外对部位造成伤害，此时画面出来的伤害值下方会有一个黄色的数字，这个就是对部位的伤害值，成功破坏敌人的部位之后，该方向将会成为它的弱点，而且有一部分攻击将不能使用。另外，成功部位破坏之后还可以得到额外的经验值，并且得到特殊的掉落素材，所以如果敌人有可破坏部位的话，尽量去拆掉它吧。



使用阵型技可以对敌人所有方位上的部位造成伤害，对部位破坏非常有效。

奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	新次元ゲイムマスタ-	获得其他全部奖杯
铜杯	ネプテュ-ヌ起动	进游戏送奖杯
银杯	零次元ゲイムマスタ-	《零次元》剧本通关
银杯	超次元ゲイムマスタ-	《超次元》剧本通关
银杯	成佛エンド	《心次元》剧本达成成佛结局
金杯	复活エンド	《心次元》剧本达成复活结局
铜杯	きりひらけ！	第一次修建道路
铜杯	投资家	第一次进行投资
银杯	オ-ナ-	商业、工业、广报升到最大LV
金杯	市长	全部都市的商业、工业、广报投资到最大LV
铜杯	贸易	城镇之间进行一次贸易
铜杯	ゆりゆり	任意角色之间的好感度升到最高
银杯	ハ-レム	任意一名角色跟其他全部角色好感度升到最高
铜杯	神ゲイムクリエイタ-	游戏开发制作出10种“神作”
铜杯	だめだめゲイムクリエイタ-	游戏开发制作出10种“烂作”
铜杯	レアアイテムゲット！	首次获得稀有道具（レアアイテム）
铜杯	Sレアアイテムゲット！	首次获得S级稀有道具（Sレアアイテム）
银杯	フィギュアコレクタ-	获得全部种类的ゲイムギョウ界エッグチョコ手办，一共16种
金杯	カ-ドマスタ-	集齐全部女神チップスカ-ド，一共33种
银杯	トレジャ-ハンタ-	发现全部隐藏宝箱
铜杯	坏し屋ゲッタ-	破坏迷宫中的障碍物获得50个道具
银杯	坏し屋サルベ-ジャ-	破坏迷宫中的障碍物获得100个道具
银杯	アイテムマイスタ-	开发100种道具
银杯	お金持ち	累计获得100万
铜杯	百战炼磨	战斗300次
银杯	バトルマスタ-	战斗1000次
铜杯	连续Hit	首次达成100Hit连段
铜杯	最大火力	最大伤害达到10万
铜杯	极限进化！	首次使用ネクストフォ-ム模式
铜杯	はさんで连携！	首次使用2人阵型技能攻击
铜杯	围んで连携！	首次使用3人或4人阵型技能攻击
银杯	连携の达人	使用100次阵型技能
银杯	ひんむき屋	进行100次部位破坏
金杯	Lv.MAX到达	任意一名角色练到Lv99
铜杯	クイズ王	《クイズ！ミリオネプ！》全部问题回答正确

杀戮地带 雇佣兵	SCE	主视角射击
PSV Killzone Mercenary		中英文版
2014年10月7日	本地1人	对应年龄 18岁以上
零售版：-/下载版：116港币		

《杀戮地带 雇佣兵》自发售以来就以高素质都获得了玩家的好评，而这款媲美家用机级别的主视角射击作品，早前作为港服PSN会员4月免费游戏赠送，借此机会我们本期带来了本作的系统介绍以及奖杯指南，希望为初接触这款作品的玩家带来帮助。

本文对应游戏版本：1.11　文 阳光成员ys　编 伽蓝　美编 NINA

系统介绍

本作的画面可以说把psv的机能发挥到了极致，是所有psv游戏中画面最好的一作。让玩家在掌机上也能体验到正统FPS大作所带来的乐趣和刺激。

剧情共有9章，每章的长度大致在几十分钟，通关所需时间在5个小时左右。每个任务都制作精良，卡方式场景、隐藏区域和动画演出都毫不马虎。在任务过关之后会有三个挑战模式可供选择，要求玩家以特定的游戏方式重复游玩该任务。

游戏最大支持8人Wifi联机，不支持面连。玩家可以通过在游戏过程中不断地完成挑战积攒金钱，购买更强力的武器和装备然后和线上的玩家一较高下。

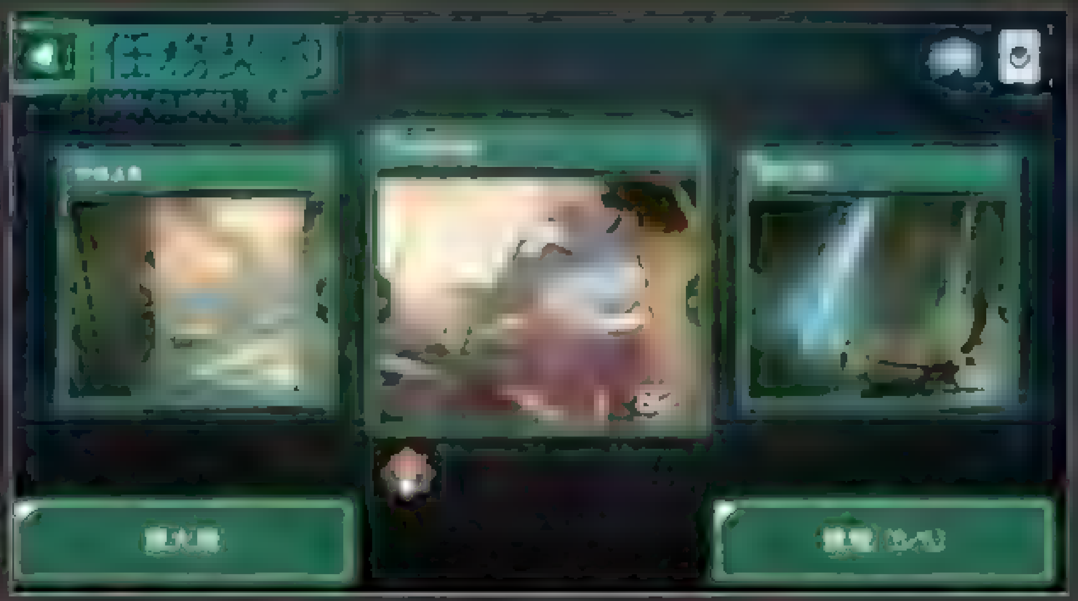
界面说明

游戏操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	角色移动	右摇杆	准星移动
△键	互动	○键	冲刺/掩护/蹲下
×键	终结技	□键	锁定
L键	准确瞄准	R键	发射武器
方向键上	显示当前目的地	方向键下	装备手榴弹
方向键左	配置VAN-Guard	方向键右	武器切换
START键	选单	SELECT键	显示任务目标/积分板
触碰屏幕	肉搏战，电脑入侵界面，互动	背触板	狙击枪瞄准，冲刺

Killzone Mercenary ©2013 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

任务和契约



本作的单人游戏部分的制作十分精良。地图庞大，内容也足够丰富，隐藏区域和分支剧情一应俱全，剧情演出也可以媲美主机平台上的 FPS 大作。

本作的故事发生在 KZ2 的时间线下，讲诉了一群雇佣兵在 ISA 与海尔刚人的战斗中被雇佣，在两方面中间来回作战并发现阴谋的故事。

由于玩家扮演的是雇佣兵，所以每个任务都是一次契约。玩家每完成一个契约任务，都可以解锁该任务的挑战模式。挑战模式共有三种，分别是：精准、爆破和潜行。每个挑战任务都有截然不同的任务要求和挑战目标，虽然是重玩同一关但也能让玩家在重复挑战时有新的游戏体验。

同时游戏也为不同玩家设定了三个难度等级：新兵、一般、老兵，其中老兵难度在不按 L 键瞄准的情况下是没有准星的，敌人数量也更多，玩起来颇有挑战性。

卡牌

本作与前几作较大的区别是引入了卡牌系统，升级、发现所有情报和线上击杀其他玩家可以得到卡牌，收集特定组合的卡牌可以得到相应的奖励。

玩家自己的阶级和信息也会用一张卡牌表示，数字表示玩家等级，

花色表示玩家擅长的武器。系统会根据玩家的游戏表现进行评级，并不断地更新玩家的卡牌等级。所以当玩家成功击杀其他高等玩家时，就能获得代表该敌人的高等级卡牌。

潜行

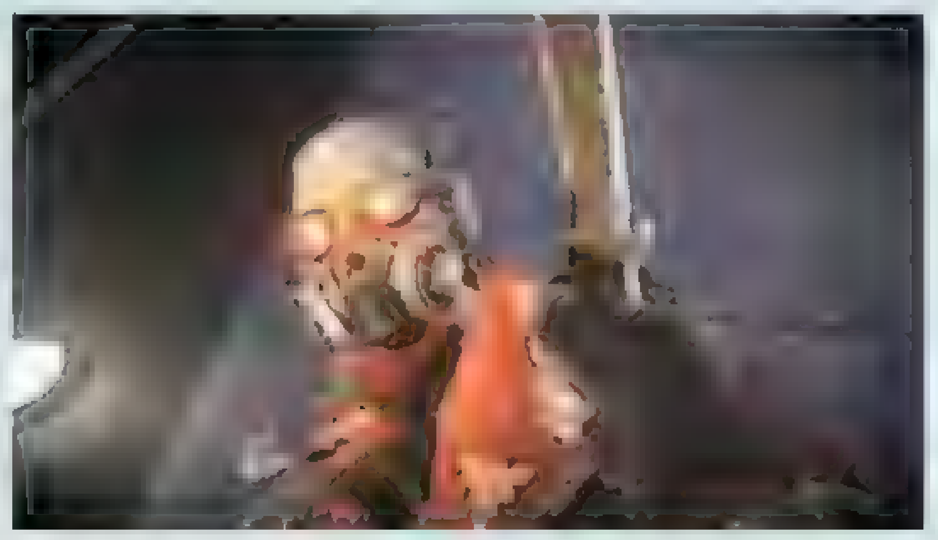
本作允许玩家按照自己的战斗风格进行游戏，玩家可以选择和敌人正面火拼或者是潜行杀敌。

潜行时很容易被发现，对玩家的潜行技术要求更高，玩家要时刻注意敌人的位置和自己的动作。成功的潜行则不会引来敌人的援军，任务需要解决的敌人要少得多。而玩家一旦被发现，敌人的数量会突然增多，并如潮水般蜂拥而至。此时玩家无法再次进入潜行状态，必须火拼到消灭最后一个敌人。

游戏中的敌人 AI 十分聪明。当与玩家交火时往往会分兵几路包抄，还会用手雷打击掩体后的玩家。这些都对玩家的技巧和游戏方式提出了更高的要求。玩家需要时刻注意自己和敌人的位置，制定计划、小心行动，而不是一味的两方对射。

肉搏与盘问

距离敌人较近时，可以使用肉搏。当处于潜行状态时可以从敌人背后发动肉搏暗杀。按下 Δ 键后，按照屏幕上的提示及时地滑动屏幕完成 QTE 即可完成肉搏，近身肉搏成功后会直接击杀敌人。



如果有敌人军官，从背后进行肉搏可以发动盘问。盘问的耗时比正常的肉搏和暗杀要长很多，需要输入的操作指令也更多，发动时最好保证周围没有其他敌人，否则很容易收到攻击。

从正面进行肉搏则会直接杀死军官，必须打伤或麻醉军官才能上前对其进行盘问。

武器装备

本作没有武器自定，没有职业设定，没有技能辅助，而是把重点放在了枪械和装备方面，玩家硬实力的增长全部依靠装备更加强力的装备。本作共有有 42 种不同的武器装备，玩家可以运用单人或多人模式中赚取的金钱从暗中支持佣兵集团的名为“黑杰克”地下军火铺处购买武器装备和 Van-Guard 来强化实力。

地图中军火铺会以黄色标志标出，进入军火铺可以购买装备和弹药。同时军火铺也作为检查点，游戏中应该多多光临。

武器和防具

玩家可以携带一把主武器和一把副武器和一种投掷武器和一种防护衣。武器和防具的种类众多，功能也各异。消声武器是潜行必备的装备，M2 麻醉枪和闪光弹则是用来盘问军官搜集情报的不二选择，而防弹衣则可以让你无所顾忌的和敌人正面火拼。正确的装备选择可以让游戏的过程容易很多，玩家需要按照任务的要求和自己的习惯配置出最适合自己的装备组合。

Van-Guard

除了武器与装甲之外，这次还加入名为“Van-Guard”的新器系统，总共有 8 种，每种都能提供玩家强力的支援，卫星雷达、遥控的无人机、隐型装置、能量护盾和跟踪导弹等有的可以帮玩家杀敌与无形有的可以助玩家以一当十，不同的 Van-Guard 会让游戏体验发生很大的变化。不过每次使用 Van-Guard 都必须花时

间充能，杀人越多则充能[illegible]设备的功能和特点都可以在商店里看到详细的演示[illegible]方的良苦用心。

情报收集

情报是本作中的重要收集品。每关任务都有 6 份情报，一共 54 份。得到的情报可以查看并配有语音，其中记载了与游戏相关的剧情和设定信息。情报共有两种获得方式：找到并破解情报终端和盘问军官。已收

集情报在通过关卡后保留并且不会再次出现，未收集到的情报也可在再次游玩该关卡时重新获取。

情报终端

情报终端通常位于较隐蔽的地方，并且在地图上不会显示。破解情报终端时会开始一个小游戏，玩家需要利用两侧的模块，拼出中间所给的图像。选择模块时，不必考虑下一步是否有合适的模块，只需要选择可行的模块即可。不论之前选择的模块是怎样的，下一步总有适合的模块可以选择。

军官

军官会以特殊图标在雷达上显示，以一箭头加一杠的图标表示。要注意直接对进行军官正面肉搏会杀死军官，而不能得到情报。收集情报时，应尽量保持潜行状态，即使被发现，也可以绕到军官背后进行盘问。但由于盘问需要持续很长时间，所以应该在解决掉其他敌人之后，最后盘问军官。如果需要，也可以射击非致命处打伤军官之后盘问，不过这样容易失误造成军官死亡。建议使用 M2 麻醉枪麻醉目标后，随即消灭其他敌人，然后再回头进行盘问。不过要注意麻醉的效果只能持续一段时间。盘问是还有注意不要输错 QTE 否则会直接杀死军官而收集不到情报。

全情报收集指南

第一章 伸张正义

1. 教程中盘问军官获得

2. 打开保安中心时，装备毒气手雷，从地图的东侧的废墟跳上屋顶，按提示打开通风口。之后按照指示，把毒气手雷从通风口扔进去，把军官从保安中心逼出来后盘问获得情报。

3. 从绳降点窗外的平台可以进入旁边上锁的服务器机房，破解信息终端可获得情报。

4. 绳降到法庭后，场景左侧上锁的门可以通过按旁边的按钮进入，通过走廊可以看到另一个军官，盘问获得情报。

5. 在法庭中央的武器箱旁边的控制台上按下监禁室门的开关，进入对面的监禁室里控制室桌上的情报终端，破解后得到情报。

6. 关押上将的房间的北面有放映室，在放映室的屏幕旁边是情报终端。

第二章 交战密码

1. 开场后商场废墟一层南侧的桌子上有情报终端。

2. 继续前往战舰，途中的飞船残骸旁有一个军官。

3. 进入战舰后会遇到一个军官

4. 前往伺服器室途中会遇到一个军官

5. 之前的军官旁边还一个情报终端

6. 进入引擎室前，在门口右边有一个情报终端。

第三章 雷霆突袭

1. 开场后，沿左前方楼梯上楼。楼上的控制室里有一个情报终端，打破玻璃进入。

2. 来到广场，从地图中间的通道进入地下供电室。供电室东北角的机组上有一个情报终端。

3. 继续前进会看到一个军官。

4. 原路返回广场后沿通道外的梯子爬上二层，再乘坐二层的电梯来到上层。到达上层后会看到一个军官。

5. 地图东北方向的碟形目标扫描器里有一个军官

6. 同时在这个碟形目标扫描器的东北角有一个情报终端。

第四章 外交事件

1. 开场大使馆门前有一个军官。

2. 大使馆内还有一个军官。

3. 来到被敌人焚烧的房间，西南角房间的桌子上有一个情报终端。

4. 继续前进，场景左侧有一个军官。

5. 在同一房间南侧的墙上有一个情报终端。

6. 在帮助男孩贾德斯逃脱后，最后的房间一楼西南角的桌子上有一个情报终端。

第五章 包裹

1. 开场走出山洞后有一个军官。

2. 沿通道来到第二个场景，悬崖对面的机枪手所在的位置有一个军官。

3. 从贾德斯放下的吊桥来到下一个平台，平台中央有一个士兵在操作情报终端。

4. 乘升降梯来到市区，会看到有一个军官在盘问平民。

5. 军官东侧的商铺内的柜台上有一个情报终端。

6. 在本关结尾的撤离点东北方向的房间里有一个情报终端。

第六章 停电

1. 开场左侧有一名军官。

2. 之前军官附近南侧的墙上有一个情报终端。

3. 破坏冷却管后，前往电梯途中的台阶上有一个情报终端。

4. 乘电梯来到上层后，走出电梯后有一个军官。

5. 到达第二个防空炮之前会有一个密码门，该门面向的墙上有一个情报终端。

6. 第二个防空炮所在场景的一楼有一个军官。

第七章 恶意接管

1. 开场场景的中央配电室里有一个情报终端。

2. 进入大使馆后有一个军官。

3. 进入科学家所在的房间之前有一个军官。

4. 释放科学家后，科学家所在的房间内有一个情报终端。

5. 前往撤离点的过程中有一个军官。

6. 撤离点南侧靠墙的桌子上有一个情报终端

第八章 染满血腥的金钱

1. 关掉防空炮控制系统后，该房间东南角的外侧有一个情报终端。

2. 坐电梯到达底层后有一个军官。

3. 沿梯子上到二层，再沿着管子一直爬到上层，找到舱门进入实验室 01。实验室上层的北边靠墙有一个情报终端。

4. 通往实验室 02 的通道右侧的房间里有情报终端。

5. 实验室 02 里有一个军官。

6. 最后盘问格雷女士得到情报。

第九章 绝命逃生

1. 坐电梯到达下层有一个军官。

2. 从二楼南侧的梯子爬上塔楼有一个情报终端。

3. 按剧情消灭防暴步兵之后，地图中央的柱子上有一个情报终端。

4. 盘问掳走贾斯提的军官得到情报。

5. 沿缆绳爬上二楼后再从旁边的梯子爬上塔楼，有一个情报终端。

6. 班诺特不能被麻醉，必须使班诺特处于濒死状态后盘问。

奖杯攻略

白金难度	6/10
白金所需时间	40–50小时
在线奖杯	11
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作奖杯的取得方式都简单明了没有很多需要特别说明的。但是很多奖杯如出类拔萃、任务至上、座无虚席等都需要玩家有足够的技巧并花费大量的时间才能得到，所以奖杯难度并不低。白金线路建议玩家一周目选择较简单的难度熟悉游戏系统，尽量收集情报和完成一系列剧情中可以完成的铜奖杯。因为游戏初期就可以选择老兵难度，如果对自己有信心的玩家也可以一周幕就选择老兵难度，可以节省不少时间。之后再分别挑战三种挑战模式和老兵难度，一般情况下，得到白金要求玩家至少要通关5次，再加上很多多人模式的在线奖杯，所以本作白金所需时间要在40个小时以上。

奖杯列表

奖杯名称	杯种	说明
白金	白	解锁所有奖杯
出类拔萃	金	老兵难度下完成所有任务契约
任务至上	金	完成所有潜行、破坏及精准契约
意志坚定	银	完成所有任务的契约
潜入阴影	银	完成所有潜行契约
大扫除	银	完成所有破坏作战契约
完美执行	银	完成所有精准作战契约
通晓内情	银	收集所有情报物品
百人队队长	银	完成100个多人模式回合
座无虚席	银	完整收集一整组英勇卡牌组
百万富翁	银	赚到一百万金钱
伸张正义	铜	完成任务契约“伸张正义”
解码	铜	完成任务契约“交战密码”
出击	铜	完成任务契约“雷霆突击”
外交政策	铜	完成任务契约“外交事件”
成功送达	铜	完成任务契约“包裹”
关门大吉	铜	完成任务契约“停电”
换边	铜	完成任务契约“恶意接管”
目标到手	铜	完成任务契约“染满血腥的金钱”
入侵防火墙	铜	不犯错误完成一次VAN-Guard 破解
进入商店	铜	在任务中拜访一次 黑杰克军火铺
逆转局势	铜	在多人模式下施展一次肉搏反击
供应链	铜	在多人模式下收集10个Van-Guard容器内的内容
防空	铜	在多人模式下射下10个VAN-Guard 无人机
新手	铜	完成一次多人游玩游戏
闪亮人物	铜	多人模式被人麻醉以后恢复
全方位	铜	所有多人模式都赢过一次
小心	铜	被过来的VAN-Guard 容器压死
救星	铜	在多人模式下救助受伤的队友
拿开你的脏手	铜	多人模式下击杀一个正在盘问队友的敌人
安全吗?	铜	盘问一个敌人
正中头部!	铜	完成1000次爆头
夺命先锋	铜	12次连续的肉搏击杀
神枪手	铜	远距离击杀敌人
备受崇拜	铜	英勇卡片中获得A排位
杀人机器	铜	多人模式下10连杀
幽魂	铜	在使用潜行VAN-Guard “构司”的时候从背后肉搏击杀敌人
血钱	铜	击杀10,000敌人
给我那个	铜	在黑杰克军火铺中购买物品
最佳顾客	铜	买下黑杰克军火铺中所有物品
武器专家	铜	使用过黑杰克军火铺中的所有武器、榴弹、装甲和VAN-Guard
低调	铜	在“伸张正义”中不触发警报进入保卫中心
交叉询问	铜	任务“伸张正义”中在审判室盘问队长并救出俘虏
人类大战机械	铜	任务“伸张正义”中不使用炸弹就破坏坦克
拦截	铜	在敌人从运输船跳出之前就把他们全部杀死
顾虑周到	铜	不伤害一名平民完成“包裹”任务
海滩巨浪	铜	破坏“包裹”中所有的藤壶
别想回家	铜	在“停电”中破坏所有赫尔盖斯特的撤离运输船
刽子手	铜	在“恶意接管”中确保沙维奇身亡
缓刑	铜	在“恶意接管”中确保沙维奇存活
热腾腾	铜	在“染满血腥的金钱”中在实验室01的焚化炉中焚烧一面敌人
确保万一	铜	在“染满血腥的金钱”中将上将锁在保安室并引爆炸弹
近距离接触	铜	在“绝命逃生”中从背后肉搏攻击班诺特

难点奖杯攻略

低调

这个奖杯要求玩家不能被敌人发现，因此必须选择使用毒气手雷的方法过关。在暗杀掉所有敌人后，要注意不要被安保中心里的军官发现。在打开通风口时会有3个敌人出现，此时应停止转动阀门，现将这3个敌人暗杀，否则容易被发现。最后将毒气手雷扔进通风口后，军官会被逼出房间，注意这时不要被军官发现。

拦截

可以在购买Van-Guard导弹之后，再回到在第一章中击落运输船。

海滩巨浪

藤壶是长在墙上一张一合的植物，一共14个，全部在一开始的山洞附近。

近距离接触

可以装备构司，在最终BOSS战时击落班诺特的闯入者后，使用构司潜行到BOSS背后发动肉搏。

游戏点评

本作在制作方面十分的精良，游戏画面堪称掌机之最，不过由于掌机的屏幕较小而游戏的场景十分复杂多变，游玩容易让人感到疲劳和不适。游戏的手感依然保持杀戮地带原作的高水准，虽然在掌机上操作没有正常手柄那么舒适，但也绝对可以接受。在可玩性方面，游戏的剧情演出达到了当下多数主流FPS游戏的水平，剧情流程不长但也不会感觉太短。多样的装备和挑战任务让玩家可以重复地挑战管卡，保证了至少几十个小时的游戏时间。作为一款掌机作品，本作充分地展现了PSV强大的机能，同时表明在掌机上也可以得到正统主机大作般的游戏体验，推荐所有的PSV玩家都尝试一下本作。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：破枪瘦马 编：宇宙人

《刺客信条编年史 中国》是育碧旗下作品《刺客信条》系列的一部外传作品，游戏讲述的是少芸回到中国击败圣殿骑士重建兄弟会的故事。由于游戏背景设定在中国，所以在国内引起了不少关注。本作的游戏方式与系列正传不同，不会出现潜行玩到一半脚下不知不觉就堆满了敌人尸体的情况，而是需要小心巧妙设计潜行路线，神不知鬼不觉地完成刺杀任务，甚至还存在着通关过程中不被发现且不杀一人的奖杯/成就。另外，本作送出的奖杯很少，甚至连金杯都没有一个，但是成就点数却有足足1000点，与3A大作旗鼓相当，实在是Xbox One玩家的福利。本文就为玩家们介绍一下本作的全奖杯/成就拿法，方便系列粉丝与成就饭补完本作。

全奖杯/成就路线

本作白金耗时不长，时间浮动主要是看玩家的潜行游戏经验是否老道。要想取得全奖杯只需经过两遍流程即可，剩余的一些累积性的奖杯可以通关后再选关刷。

第一遍流程选择正常模式，也是目前惟一可选的难度。这一遍流程中玩家最好能够收集全部宝箱和Aminus 碎片，并在不影响通关速度的前提下尽量取得高分。这样的话二周目就不需要考虑收集品，而可以全力挑战不被发现通关，一周目通关过程中达到指定分数解锁的技能也让玩家能够更轻松地进行二周目游戏。

白金难度	5/10
白金所需时间	6~10小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
[illegible]	无

第二遍流程选择强化版模式，这一难度中获得的分数翻倍，玩家要在这一遍流程中完成奖杯“注定如此”和“完美主义者”。

之后如果还有未解锁的奖杯则可以选关达成。

展开复仇

取得条件： 刺杀高风

刺客归来

100G

取得条件： 完成《刺客信条编年史：中国》。

具体说明： 正常难度通关解锁。

注定如此

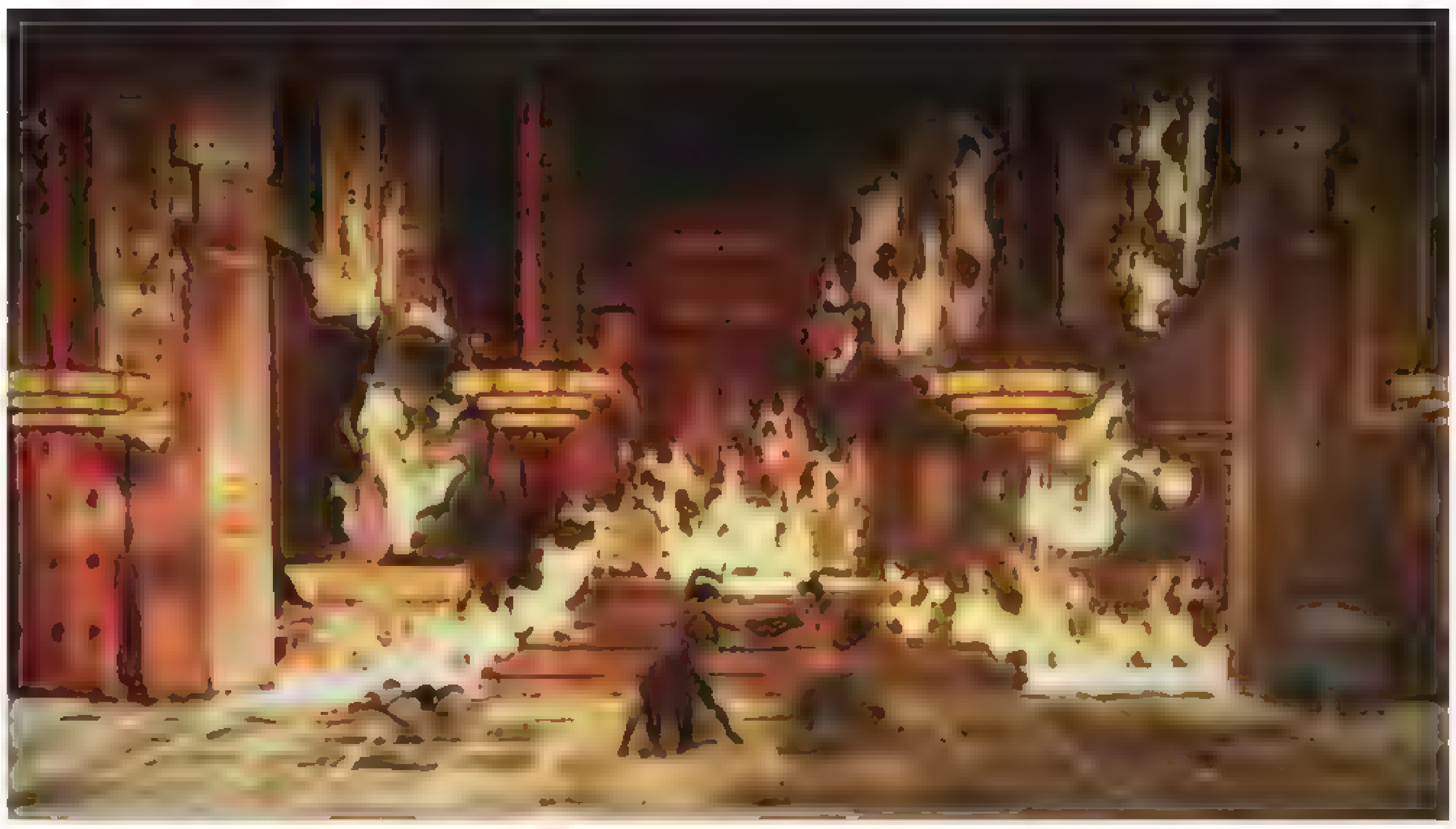
150G

取得条件： 完成强化版或超难强化版游戏模式中的每段记忆。

完美主义者

取得条件： 在每段记忆都以最高分数和最快时间完成。

具体说明： 游戏中存在有评分系统，玩家每经过一个检查点系统都会根据玩家表现进行一次评分，关卡结束时还会给出一个总分，要想达成最高分数。评分会根据玩家的行动模式给出鬼影、刺客/、斗士三种评价，再根据被发现次数、触发警报次数等数据给出金牌、银牌、铜牌的评价。要想取得奖杯要求的最高分，必须要在所有非计时的关卡中取得全“鬼影：金牌”的评价，即要在不杀非任务目标且不被发现的情况下通关，同时还要完成每关的次要目标。而在计时关卡中，则要玩家在游戏指定时间内完成关卡。



虽然乍一看会感觉这个奖杯难度很高，但是由于本作采用横版过关的形式，敌人的位置一览无余，不用担心难以顾及多个方向的敌人而被发现的问题，且敌人的视野范围都在游戏中有明标注，敌人的行动路线还是完全固定的，所以这个奖杯的难度实际并不高，只需要玩家细心规划好潜行路线，即便技术不是很过关也能够达成。

由于篇幅所限，本文无法为玩家详解如何通过每一关卡，只给出几点注意事项：

1. 当玩家被敌人看到时就会记为被发现一次，标志是敌人的视线变黄且有一部分变为了红色，但是走上易发声地板或是触发机关发出的声音被敌人听见并不会算作被发现，有时可以利用这一点吸引敌人注意力。

2．结算时如果发现评价不是“鬼影：金牌”立刻选择从检查点重新开始可以重新打这一段，不用重打整关。

3. 游戏中使用鹰眼视觉能力时，标记为黄色的目标是可以刺杀的目标，杀死他们不会影响取得“鬼影”评价，但是如果他们的尸体被发现，还是会触发警报的，所以杀死他们后一定要藏好尸体。还有一点要特别注意的是序列 7 的次要目标杀死三个火枪守卫，其中第二个守卫所在平台上有一个弩手巡逻而在这个平台上并没有藏匿尸体的地方，所以这个守卫要留到本关刺杀 BOSS 时一起杀。

4. 很多时候玩家可能会发现敌人视线移开的时间不够自己完成整套潜行或暗杀动作，这时候游戏中的道具“爆竹”和“风鸣镖”就派上用场了，动作做到一半时来一发就能为自己争取到时间。

5. 计时挑战关卡中可以杀死敌人，这类关卡很简单，只需要注意尽量用滑行刺杀杀死敌人节省时间就可以很轻松达成最短时间了。

我谁都不怕

取得条件：使用Helix刺杀杀死100名敌人。

具体说明：一周目通关后习得Helix刺杀，发动方法是当Helix槽满时，在成功格挡时，同时按下R2和L2/RT和LT，发动成功后屏幕四角会变白，此时每次攻击都能直接秒杀敌人。由于二周目我们要采取全“鬼影”评价通关，所以事实上并没有使用Helix刺杀的机会，因此这个奖杯只有在通关后再选关刷了。

攻其不备

取得条件：滑行刺杀25名敌人。

具体说明：在奔跑时按下L2/LT键人物会在地面向前滑行一段距离，此时按下攻击键就能发动滑行刺杀。在时间挑战关卡需要经常用到这个技能，所以很容易就能达到25次，解锁奖杯/成就。

隐形的女子

取得条件：以鬼影金牌躲过巡逻30次。

具体说明：取得奖杯/成就“完美主义者”过程中自然获得。

被你们发现了

取得条件：逃离警戒30次。

具体说明：当敌人的视线完全变红时就会进入警戒状态，此时离开敌人视线则会开始倒计时，10秒内不被发现就能逃离警戒。由于本作的设定中敌人不会爬楼梯，所以如果通关后未解锁这个奖杯/成就可以找一个位置反复上下楼触发警报然后躲藏，很快就能解锁。

跟火比快

取得条件：在5分钟内逃出燃烧中的港口。

具体说明：即在5分钟内完成序列5，取得奖杯/成就“完美主义者”过程中自然获得。

毫无损伤

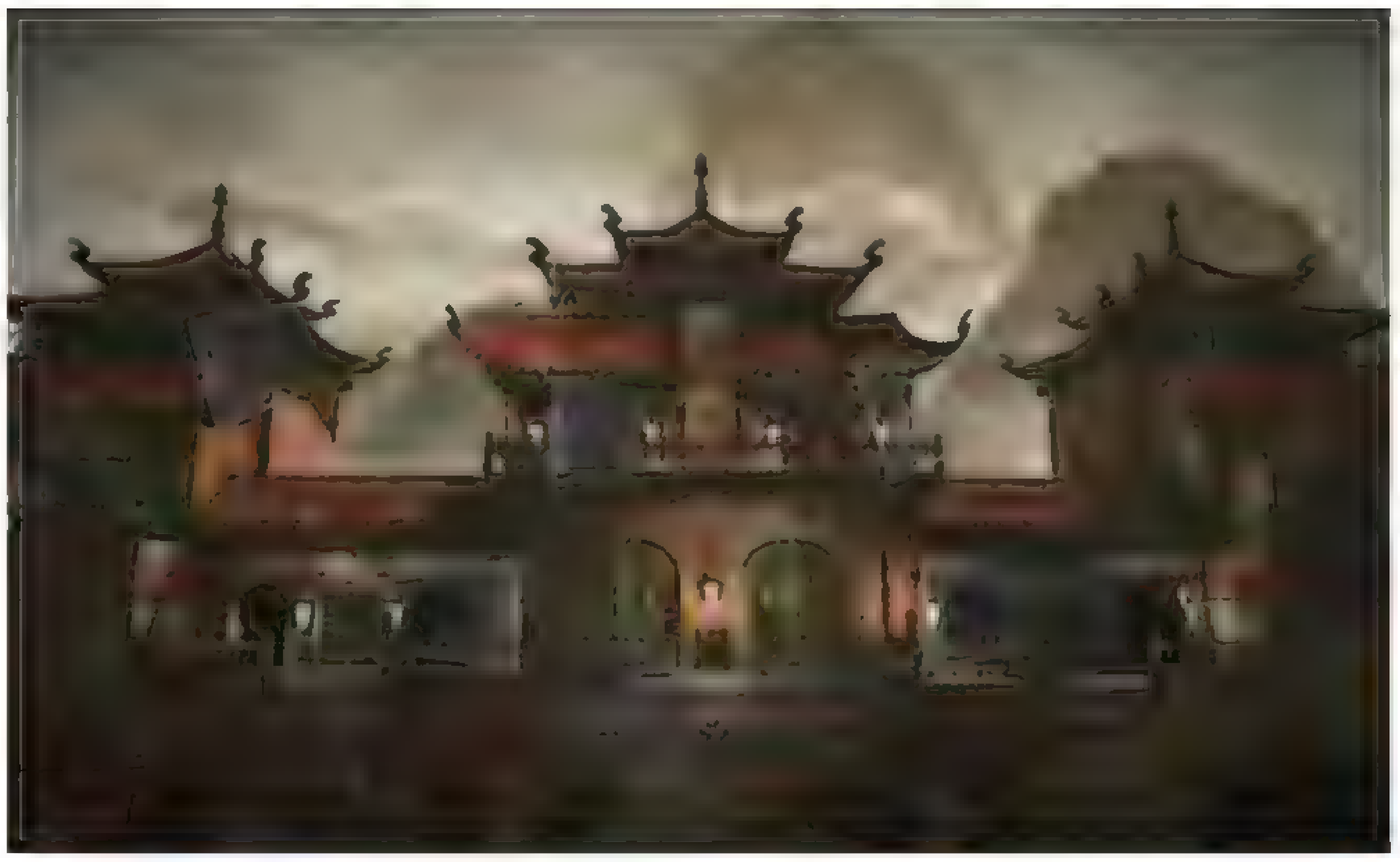
取得条件：在记忆序列8遇到埋伏时刺杀所有敌人且未受到任何攻击。

具体说明：刺杀所有敌人是序列8主线任务的最后一步，在完成奖杯/成就“完美主义者”过程中自然解锁。此处敌人分布在三层楼中，第三层三个，第二层三个，第一层一个。一开始先躲在需要开锁才能进入的绿门中，待两个巡逻的守卫向两侧巡逻时跟上左边的守卫，在他探头向楼下看时刺杀。之后回到中间的绿门中，在右侧巡逻的守卫巡逻到最左边站住时，用爆竹将他和一直在向楼下看的守卫同时击晕，然后出门来迅速将他们两个刺杀。接下来下到第二层，直接从屋顶落下刺杀右边巡逻的守卫，然后跟上左边巡逻的守卫，在他巡逻到最左边时刺杀，再回头刺杀向楼下看的守卫。第一层的守卫直接跳下刺杀即可。

嫔妃拯救者

取得条件：在记忆序列9时拯救所有嫔妃。

具体说明：序列9的次要目标，在完成奖杯/成就“完美主义者”过程中自然解锁。第一个嫔妃在同步点后翻墙进入的宫殿内，杀死看守他的守卫并将她救出即可。第二个嫔妃在主线进行路线上会有提示，她所在的房间里有一个守卫巡逻，窗口下方还有一个弩手。这里要先向右走躲开左边大量的守卫，然后在窗口右侧等待屋内守卫视线移开时进入杀死他，之后解救嫔妃再按原路返回即可。第三个嫔妃同样在主线进行路线上有提示，从嫔妃所在房间右边的屋顶上待机，等待房间内守卫回头落下然后迅速靠近击杀，注意要把尸体藏到旁边的箱子里，自己也要躲进去，否则会被右边巡逻过来的守卫发现。



隐匿大师

取得条件：完成记忆序列11且未被发现。

具体说明：取得奖杯/成就“完美主义者”过程中自然解锁。

无所牵挂

取得条件：藏匿50具尸体。

具体说明：杀死敌人后按○/B键扛起尸体，在场景中发光的门或箱子位置向上推左摇杆就可以藏起尸体，累计50具即可。

闪亮亮

取得条件：收集到所有的Aminus碎片。

讲个故事给我听

取得条件：开启所有宝箱。

具体说明：由于进入每关游戏后按下OPTIONS键能够查看本关的收集进度，在同步点同步后地图上会显示所有收集品的位置，所以进行全收集非常容易。

死无对证

取得条件：刺杀100名敌人。

战无不克

取得条件：在战斗中杀死100名敌人。

具体说明：流程中基本上可以解锁，没有解锁的话通关后再选关刷一刷即可。

自相残杀

取得条件：让50名敌人受到来自其友军之发射物的伤害。

具体说明：敌人射出发射物时按下○/B键能够闪开发射物，被闪开的发射物能够射中玩家背后的敌人，累计50次即可解锁。注意有时会出现bug发射物无法命中敌人，这时候就选择从检查点重新开始再来刷吧。

XBOX STYLE

最近印服可以说是大家比较关注的话题，原因无他，游戏太便宜了。由于支持国内信用卡消费，加上 Xbox One 锁区取消，内买印服游戏似乎是个不错的选择。当然你还需要用 SKU 来确认版本，这也是本期专页最主要的话题，请往下看！

《星战》手柄概念图

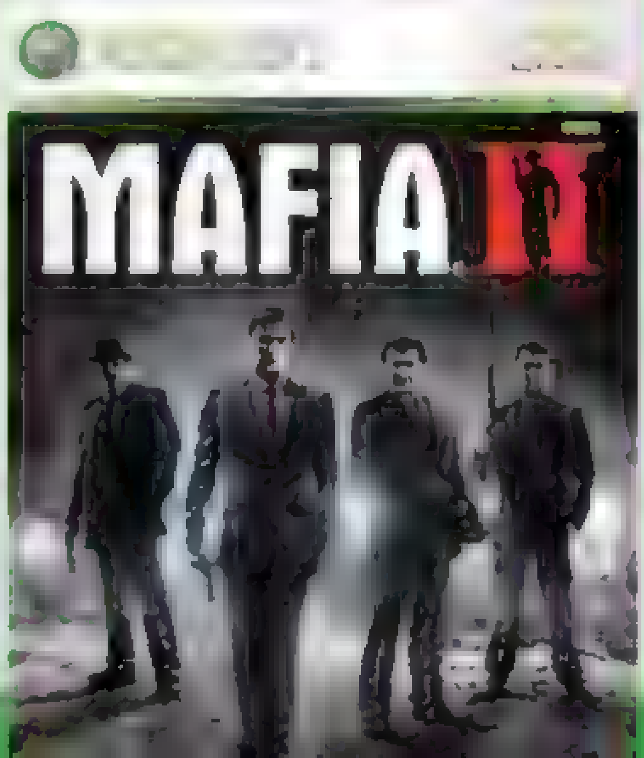
[illegible]

Xbox LIVE5月免费游戏公布

[illegible]

黑手党 II

游戏讲述了一名二战退役士兵成为黑社会老大的故事。游戏的舞台帝国湾是一个以纽约为原型的虚构城市，游戏采用了开放式的地图，但游戏并非沙箱游戏，而是传统的动作冒险游戏，因此评价不算太高。本作的成就分为 3 个版本，分别是俄罗斯版、日版和其他版。



F1 2013

Codemaster 的知名赛车系列于 2013 年推出的作品，游戏的主旨是让玩家体验驾驶 F1 方程式赛车的感觉。本作的特色是怀旧，游戏收录了名为 F1 经典的模式，玩家可以驾驶那些经典赛车对抗历史上的传奇 F1 车手。游戏支持本地分屏和在线多人游戏，全成就难度很高。

城堡风暴 高清版

《城堡风暴》是 X360 上的一款 XBLA 游戏。游戏类型为 2D 塔防，但融合了动作要素。玩家不仅要暴兵防守和进攻，而且要手动控制弩炮进攻，或者亲自控制英雄上阵砍杀。高清版和原版相比，增加了 20 个单人关卡，4 个特别的生存战，10 种新魔法，画质也提高到 1080p/60 帧。全成就很有难度。

X360迟来的更新

进入 2015 年后，微软突然重新重视起了 X360。4 月 30 日，X360 迎来了一次更新，版本号为 17349。本次更新的最大亮点，当属让 X360 支持 2TB 的 USB 硬盘。相信老玩家手里都不止一块硬盘，看到这样的更新当真是泪流满面了。此外，本次更新还加强了以下方面的功能，虽然部分功能之前就有，不过如今用起来更加方便。

查看微软账户余额

查看最近的购买记录

密码重置功能

查看和检测网络环境

配合本次更新，微软宣布将发售 X360 专用的 500GB 硬盘，分为 X360 SLIM 和 X360 E 两个型号，即将开放预定，价格为 109.99 美元。这个价格并不便宜，但考虑到如今 320GB 硬盘就卖 129.99 美元，只能说硬盘从来都是营利点了。

Xbox One多版本成就游戏清单

中文名称	英文名称	成就总分	版本详情
剑刃风暴 百年战争与噩梦	Bladestorm: Nightmare	1000×2	日版、其他版
真・三国无双7 帝国	Dynasty Warriors 8 Empires	1000×3	中文版、日版、其他版
最终幻想零式HD	Final Fantasy Type-0 HD	1000×4	中文版、日版、欧版、其他版
横行霸道V	Grand Theft Auto V	1000×2	日版、其他版
无冬ONLINE	Neverwinter	1000×2	中国大陆版、其他版
RUGBY 15	RUGBY 15	1000×2	欧版、其他版
黑道圣徒V 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	1000×2	澳版、其他版
邪恶深处	The Evil Within	1000×2	日版、其他版
无双大蛇2 终极版	Warriors Orochi 3 Ultimate	1000×3	中文版、日版、其他版
尊巴健身 世界巡回	Zumba Fitness World Party	1000×2	日版、其他版

实用秘技：利用SKU查游戏

进入Xbox One时代之后，玩家惊喜地发现：Xbox One不仅可以通过切换主机区域来切换卖场，而且当玩家购买了某一个项目后，在所有地区的卖场中该项目都是免费的。举个例子，当玩家在美服卖场购买了《光环 士官长合集》后，在港台新英等任意服都可以免费下载不同版本的《光环 士官长合集》。这个设定带来的好处是显而易见的，首先玩家不用纠结某版本是否有某种语言了，大不了到时候去对应区域的卖场再下一遍即可。其次玩家也不用纠结自己想要的版本会晚出了，因为你可以去最先发售的区域购买。诸如此类的好处简直说不完。

但是随着时间的推移，玩家发现这似乎有点一厢情愿了。越来越多的游戏都不是这样的，最早是Koei Tecmo的一系列游戏，玩家理解为成就分开计算因此不能切换。但也有很多游戏的成就明明是共通的，也不支持一份多买，这是为什么呢？这就是今天我们要说到的SKU了。

SKU是英文Stock Keeping Unit（库存量单位）的简写。SKU是大型连锁超市配送中心物流管理的必要方法，现在已经被引申为产品统一编号的简称，每种产品均对应有唯一的SKU号。引申到游戏里，那就是每个游戏的每个版本都有一个SKU号。像《光环 士官长合集》这种能够一份价钱下N个版本的游戏，究其原因，就是因为这些看上去数量繁多的版本，全部都采用了同一个SKU号，实质上都是同一种商品。而像《无双大蛇2 终极版》这种中文版、英文版、日文版全部分开来卖的游戏，原因就在于3个版本的SKU号均不一样，因此玩家不能一份多买。

一个游戏不同版本的SKU是否相同，要看官方是如何规定的。当玩家购买了一个版本后，就可以免费下载SKU相同的其他版本。那么问题来了，怎样才能知道各个版本的SKU是什么呢？答案是没办法，但是有办法可以查到某两个版本是否为同一个SKU，方法就在官网。

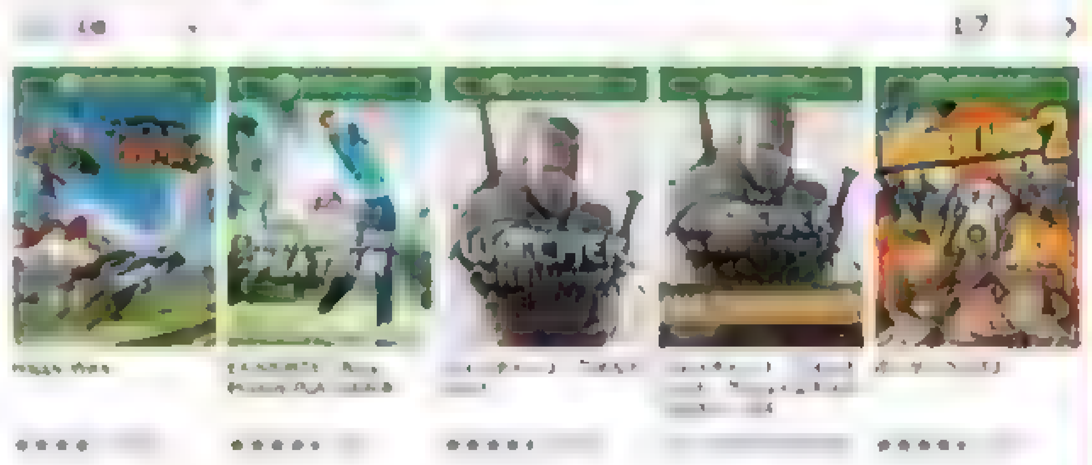
下面我们以《最终幻想零式HD》为例。这个游戏的成就目前分4个版本，分别是中文版、日版、美版和欧版。如果购买中文版的话，能否免费下载其他3个版本呢？验证方法很简单。

1. 首先访问官网www.xbox.com并登录自己的账号，将页面往下拉，你会在左下角看到当前所在区域，图上是Hong Kong S.A.R.（香港），表明当前是香港区域。

2. 如果不是，点击这行字，你会进入到切换区域的页面。选择香港。

3. 来到香港区域后，点击页面上方的放大镜，搜索游戏名，找到所要的游戏，如图所示。这就是中文版《最终幻想零式HD》的购买页面。复制这个页面的地址。

4. 同样将页面往下拉，选择左下角的所在区域，将区域改为你想查询的版本所在的地区，首先来试试日版，选择日本（JAPAN）。



5. 这时你会发现，页面跳转到了Xbox One全部游戏的页面，而不是《最终幻想零式HD》的页面。

6. 将此前复制的港版地址粘贴回去，用同样的办法分别切换台湾地区、美国和英国，你会发现只有台湾地区会跳到《最终幻想零式HD》的页面，美国和英国都是跳到Xbox One全部游戏的页面。这就表明，港版和台版采用的是同一个SKU，而日、美、英版都是分开的。

掌握这个办法之后，我们就再也不担心买的版本是否可以互通下载了。以最近的《巫师3》为例，由于印度服的价格特别便宜，所以有一些玩家就想在印度服下载。不过印度服是否有中文呢？如果没有中文的话能否在港服免费下载呢？如今只要采用这个办法就可以轻松知道答案了。就在写下这段文字时，官方已经明确表示，印版《巫师3》不带中文，但我们已经得知印版和港版采用同一SKU，到时候去港服再下一遍就好了。（顺带一提的是，印版的《最终幻想零式HD》和欧版是同一SKU，想搞4个版本的玩家不要错过哦！）

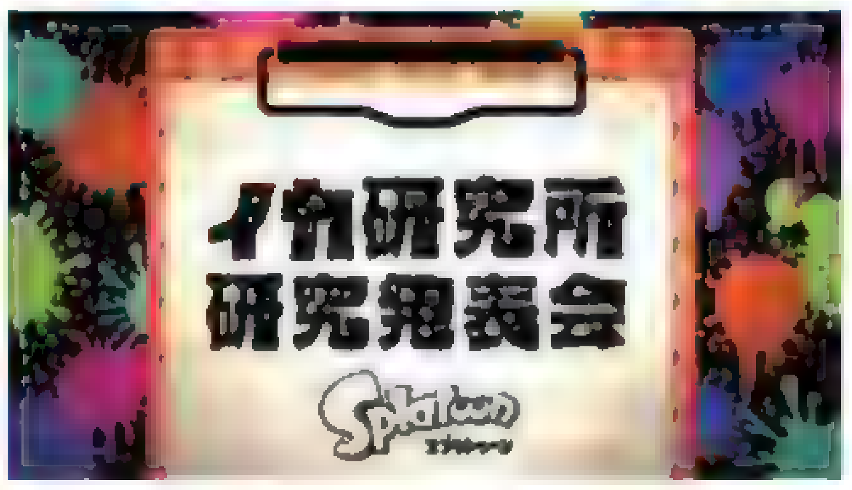
N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

最近的2个月对于任系主机玩家而言可谓大作不断，前有《异度之刃X》、《二度勇气 最终境界》，后有《油彩军团》、《火焰纹章 if》，当然也不乏《节奏天国》这样的休闲佳作。虽然是游戏玩不过来的节奏，但是小编已经开始期待起6月底的《火焰纹章 if》了，不知道各位任饭有没有着手预定本作的限定版呢？

最近一段时间最值得关注的游戏除了Wii U大作《异度之刃X》就当属《油彩军团》了，小编也在第一时间参与了本作的试玩测试，本期栏目也会为大家着重介绍一下本作在近期公开的一些新情报，以及小编在试玩测试中获得的一些心得，希望能对想要购买本作却没有机会参与测试的玩家提供一定的参考。

《油彩军团》新情报&“完成披露试射会”体验报告

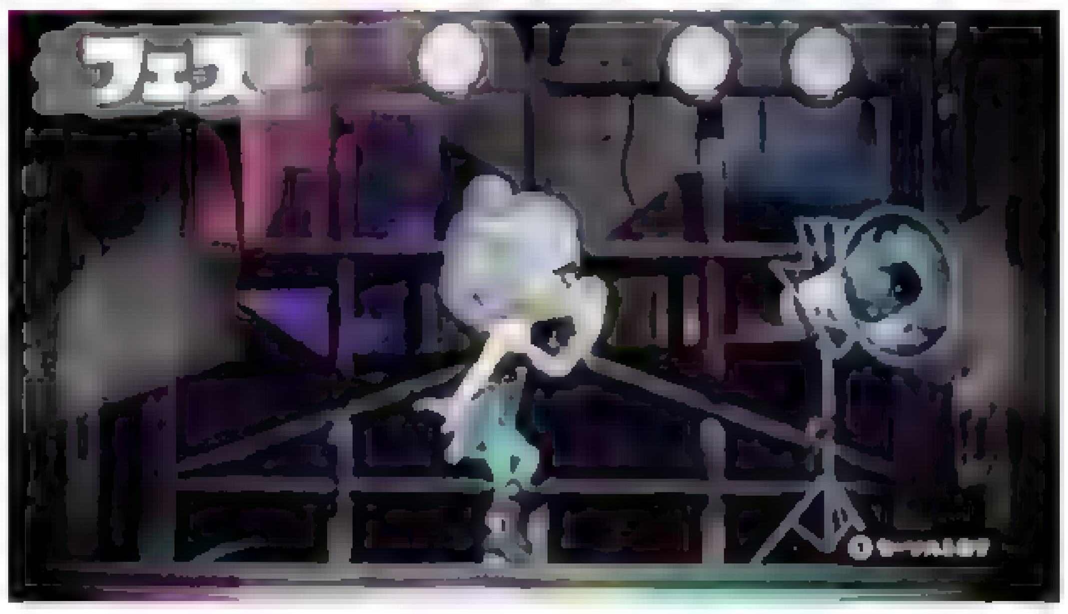


任天堂于5月7日公布了《油彩军团》的全新介绍影像，其中除了有关于游戏中武器、场地、商店、英雄模式的详细介绍，以及amiibo玩法等已公布要素外，还公布了游戏的一些新内容。此外，于5月9日、10日举行的“完成披露试射会”让全球玩家有了3个小时体验本作的机会，小编也总结了一点关于本作的试玩心得，下面就让我们一起来看看吧。

●游戏内容持续更新

任天堂宣布本作将在今年8月份进行一次大型更新，其更新的内容不仅会包括除了5个现有场景外的新场景、新武器以及新的装备，还将包括新的战场要素和两种新的游戏模式，更重要的是，这些更新都将是免费的。除了8月的更新以外，本作在之后还会有长达半年的持续更新，让购买了《油彩军团》的玩家能够体验到本作足够丰富的游戏内容。

●独特的“祭典”模式



除了与更新有关的情报外，任天堂还公开了本作中一个名为“祭典（フェス）”的新玩法，祭典只在特定的时间段举行，会将可以进入一个专门的祭典场景，在这里不仅可以看到乌贼娘偶像团体“シオカラ－ズ”的表演，还可以根据一个主题选择自己的阵营参加比赛，在祭典的比赛中获胜的话能够获得丰厚的奖励。值得一提的是，用来区分阵营的主题将会十分有趣，比如第1回祭典的主题将为“早餐是吃米饭还是面包”，玩家需要在“米饭”派和“面包”派之间作出选择，试想如果把这样的主题放在国内的话，势必会引起一场激烈的“粽子甜咸”之争。据悉，第1回祭典活动的举办时间为6月13日18点到6月14日18点，想要参加这场狂欢的玩家就赶快预定本作吧。

●“完成披露试射会”试玩心得

本次的试玩活动总计进行了3小时，并分布在3个不同的时间段中，每个时间段为1小时，可以体验的游戏内容除了教程以外便是4V4的对战模式，玩家可以创建一名角色，然后从4套固定配备（包括了主武器、副武器、特殊武器以及装备）里选择一套迎战，游戏的大致玩法想必大家在之前都已经有一定了解了，下面小编便就以下几个方面谈一下对本作的基本感受。

关于操作：本作的操作可以说是传统的TPS操作，比较独特的是游戏提供了一种利用重力感应来控制镜头和准心移动的操作模式，在此模式下右摇杆可以用来控制镜头的左右调整，但是上下等其他方向的调整就只能通过GamePad的感应来完成，这种操作方式对于初次接触本作的玩家来说可能不太习惯，但是一旦适应后就能获得相对

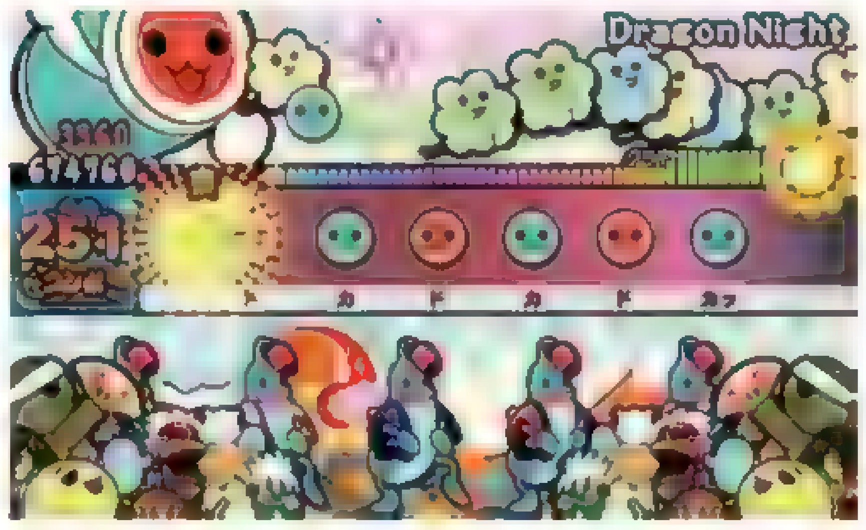
于传统操作更为独特且方便的游戏体验。不过游戏也提供了传统用右摇杆来调整镜头的操作方式，玩家可以在设置中进行调整。总得来说，本作的操作体验是非常流畅的，即便是 TPS 新手也能轻松上手。

关于武器：体验版提供了 4 把主武器，其中喷枪有 2 把，滚筒和蓄力枪各 1 把，不同的武器优缺点很明显，喷枪射速快、射程中等，适合中距离作战和喷涂；而滚筒喷涂则只适合近距离作战，但是伤害高范围大，在喷涂场地方面也很占优势；蓄力枪可以理解成狙击枪，蓄力射击的威力很高，射程也很远，但是对玩家的瞄准精度和预判都有一定的要求，并不适合新手使用。从目前的试玩来看，滚筒相比起其他武器有着明显的优势，新手也很容易上手。游戏并不会限制队伍成员使用武器的种类，因此在体验版试玩中经常出现 4 滚筒队伍的场面，像这样的平衡性问题希望在正式版里能够有所改进。当然，除了主武器，体验版中还提供了诸如声波枪、颜料球等副武器、特殊武器供玩家使用，善用的话也能够起到改变战局的作用，这些要素玩家都可以等到正式版推出后自行体会。

关于场地：本次体验版的可游玩场地有 3 个，不同场地之间的差别很大，有的场地道路十分狭窄，必须把握好每条道路的走向才能更好地将颜料遍布每个区域；也有的场地高低差明显，把握制高点的角色往往会占据优势；当然还有的场地并没有什么特别之处，玩家只需考虑如何与对手正面对抗便可。总之，本作是很考验玩家对场地的熟悉度的，善用 GamePad 上显示的地图往往帮助很大，抢先在优势地形铺满己方涂料往往是制胜的关键。

《太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险》5月配信歌曲介绍

3DS 平台的《太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险》虽然已经发售快一年时间了，但 BNEI 并没有停止对 DLC 曲目的更新。如今，本作又将有 5 首全新的曲目于 5 月陆续在任天堂 eShop 进行配信。本次配信的曲目不仅囊括了近期大热的 J-POP 单曲，还包括了数首动画和游戏中的热门歌曲，其中更是包括了《偶像大师》中的 2 首经典歌曲，每首的价格也只要 150 日元。下面便为大家列出即将在 5 月更新的 DLC 曲目列表，已经购买了本作的太鼓爱好者们千万不要错过了哟。



配信日期	歌曲名/出处	歌曲类型
5月7日	Dragon Night/SEKAI NO OWARI	J–POP
5月14日	アナタボシ/きらりん☆レボリューション	动画
5月21日	GO MY WAY!!/アイドルマスター	游戏
5月21日	Honey Heartbeat ～ 10 Stars Mix～/アイドルマスター	游戏
5月28日	ハッピー☆ マテリアル/魔法先生ネギま！	动画

2款全新N3DS用可替换外壳即将发售

N3DS 的可替换外壳一直是其重大卖点之一，随着 5、6 月大作发售日的逼近，任天堂也趁势公布了 2 款全新的 N3DS 专用可替换外壳。其中的第一款是即将在 5 月 28 日发售的《油彩军团》主题外壳，该外壳采用了黑色为底色，并在此之上铺满了符合游戏主题的鲜艳油彩，可以说是时尚度满点，百搭的风格搭配起来也十分方便，强烈推荐给女性玩家，此款外壳将在 5 月 28 日随游戏一同发售，售价则为 2000 日元。

除了在 5 月底发售的《油彩军团》，任天堂也为即将在 6 月底到来的第一方 SRPG 看家大作《火焰纹章 if》带来了主题外壳。由于本作有双版本，所以此款外壳也分别采用了两个版本的主要登场角色作为主题，其正面外壳为白夜王国的主要角色，而背面则是暗夜王国的主要角色，角色的布局以及姿势则与两个版本的游戏封面如出一辙。本款外壳的售价为 2500 日元，并且将于 6 月 25 日发售。此外，本款外壳还有着与捆绑了主机和 16GBMicroSD 卡的同捆套装，其售价则为 18500 日元，同样会在 6 月 25 日发售，推荐给打算为了本作入手 N3DS 的玩家。

eShop下载推荐

希巴·卡利传说

●推荐玩家：喜爱《塞尔达传说》的玩家、喜爱在《塞尔达传说》中割草的玩家

售价：300 日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年5月13日

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV破解PSP模式·3DS自制软件regionFOUR·PS4一次性封条解惑·Xbox One价格持续下跌

最近纱迦和一个朋友聊天时，得知他从宜家买了个挂机神器，可以用来定点按键，或是玩 Kinect 挂机，只要 9.9 元。这个挂机神器的真身是什么呢？答案是塑料闹钟。把两个铃铛拆掉之后，上好闹钟，那个小锤就会定点摆动。听到这里真是感慨万千：硬件之道，果然奥妙无穷啊！

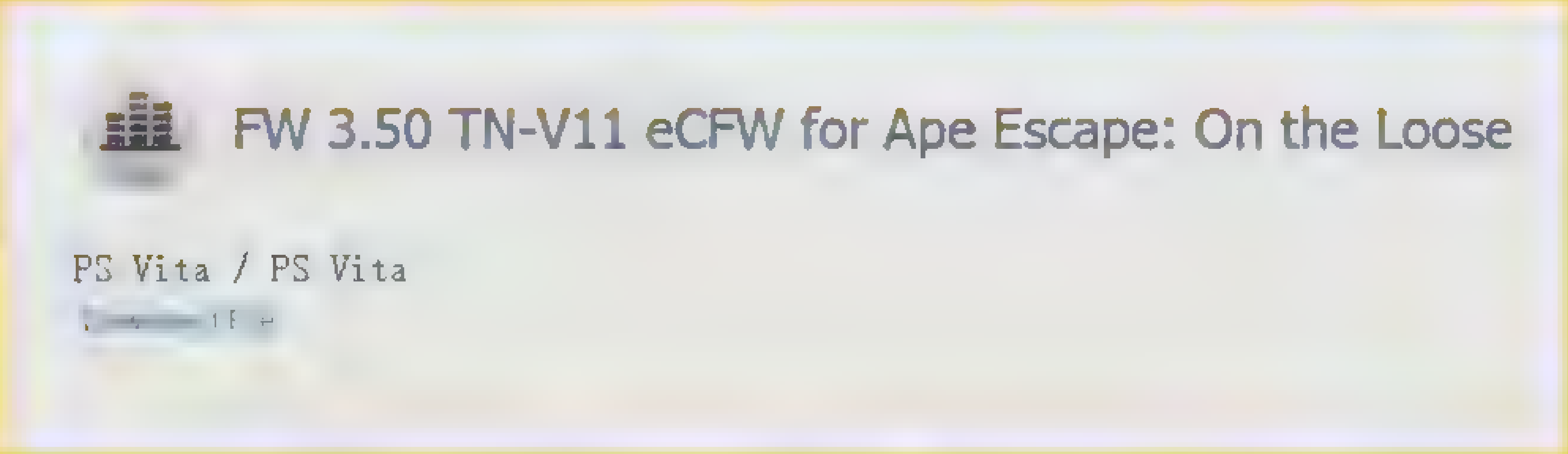
价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

主机	PSV-2000主机（行货）	1299元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：上期提到目前国内的大部分门店出售的行货 PSV 在售价上有一定优势，但是很多玩家表示购机时商家都没有提供发票，这样官方售后会不会给予保修。实际上这也算是国内一直以来的一种“特殊”情况，没有发票的情况也不局限于购买行货 PSV，国内的很多行业，比如吃饭就餐很多商家都规避了票据问题，理论上是不正常的情况，=，不过行货主机目前的情况是即便没有票据也是可以提供保修的，索尼的售后维修的主要判断以区域版本为主，这点和大部分的电子产品相似，主机上的序列号决定了主机是否在保修期内，这些数据官方都可以查到，所以即便是没有票据，但只要是行货，官方依旧可以提供保修。当然谨慎起见，我们还是建议和商家讨要发票，不过可能你需要付出一些额外的代价。此外，很多玩家询问之前提过 PSV 的破解 PSP 模式，为何迟迟没有教程介绍。就目前来说，PSV 的破解还是比较简单的，以最新的 3.50 系统为例，需要用到的破解游戏为《Ape Escape: On the Loose》，仅在美服 PSN 上有售，价格为 7.99 美元，需要登录 PSN 帐号付费购买。之后你需要下载 PSP 6.60 官方固件以及《Ape Escape: On the Loose》对应的破解存档。注意 6.60 官方固件不要使用 PSPgo 专用的，游戏的破解存档可以在 http://zload.net/ 网站的



▲所需的PSV破解存档可以在相关网站上找到，操作有风险玩家需谨慎尝试。

PS Vita Hacking Files 板块中找到，其中 15 年 4 月 19 日更新的，文件名为“FW 3.50 TN-V11 eCFW for Ape Escape: On the Loose”就是游戏的对应破解存档。下载完成后，先把 PSP 6.60 固件 EBOOT.PBP 改名为 660.PBP，然后将 PSP 系统固件 660.PBP 放入解压出的破解存档文件夹“TNV_54321”中，接着利用 PSV 的内容管理助手将破解存档的两个文件夹“TNV_54321”和“UCUS986090000”拷贝指定目录 PSAVEDATA 下。现在登录 PSV 下载《Ape Escape: On the Loose》，PSV 保持连接电脑的状态，选择复制内容下的“电脑 ›PS Vita”，再选择“应用程序”，保存数据中的“PSP/ 其他”，就可以看到破解存档了，选中复制到 PSV 上搞定操作。最后进入破解游戏，选择读取破解存档，PSV 就会进入熟悉的 PSP Recovery 菜单，选择“Advanced”→“Install 6.60 files”即可完成系统安装及破解。至于拷贝 PSP 游戏，同样是使用内容管理助手，这里比较简单就不详细介绍了。PSV 破解 PSP 模式后，请勿随意升级，升级后破解即会失效，因此不会影响保修，建议没有经验的玩家请谨慎操作，这里仅作抛砖引玉，不承担刷机出现的后果哦。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1299元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1100元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（日版九色，Wi-Fi）	1050元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元

02 3DS 购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版）	1050元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1489元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：最近两台掌机在在价格上没有太多变化，更多的关注都是

▲玩家利用《立体忍者》的游戏漏洞开发出regionFOUR破解了主机锁区，且支持N3DS系列和最新的9.7系统。

集中在破解上。很多 N3DS 系列主机玩家关注《立体忍者》是否还可以买到，目前市场上全新的《立体忍者》几乎没货，大部分都是二手的，价格在 100 ~ 300 元不等，玩家如果有自行破解需求的话，可以考虑购入一张。需要注意的是游戏版本一定要和主机对应，日版主机购买日版游戏，千万不要只考虑价格而买错游戏版本。另外，最近还有国外玩家利用《立体忍者》的漏洞开发了自制软件 regionFOUR，软件的功能就是可以破解 3DS 的锁区，只不过目前作者尚未放出具体方式，暂时只是提供了一段视频，整体流程是通过《立体忍者》扫描二维码下载 regionFOUR，之后拔出《立体忍者》即可直接运行其他地区版本的游戏，如果未来此功能成真，正版玩家也可以利用《立体忍者》实现跨区游戏，有此考虑的玩家也不妨屯上一张《立体忍者》以备不时之需。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版）	900元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.5系统）	390元		

03 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：近期港版主机价格有所浮动，和日版主机的差价已经缩小到几十元，钟情于港版的玩家可以在近期考虑出手了，在价格上港版主机已经跌至谷底。另外我们之前曾经提到过有某些商家伪造过 3DS 全新主机的封条，没想到现在这类情况原来也早在 PS4 上出现过。可以肯定的是 PS4 主机无论是港版、日版还是国行，主机包装上均没有封条，都是普通封装，可以直接开箱验货。而不少商家为了伪造“全新”主机，特别在机器贴上了所谓的一次性“封条”来保证主机是全新，着实有些此地无银三百两的意味。当然并不意味贴了封条就是翻新机，同样伪造的丰泽发票也不可少，而且这些通常发票的代码均是一样，一般商家的借口是这属于丰泽统一发货的“总票”。丰泽作为香港知名的电器行业商场，很难想到会向内地批发港版主机。发票的这种理由和之前介绍 PSV 时提到的相同，肯定属于伪造，只不过发票代码确有数据可查，即使邮件质问到丰泽，也会提供出相关佐证，但被丰泽回复的几率很低，所以商家才会肆意的伪造。这里主要还是提醒玩家，主机的质量好坏更多在于开箱检查，而不是一个简单的封条。

▲传闻首发当中的部分美版PS4有封条，这导致了国内水货商家把没封条的港版主机也伪造成了一次性包装。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2300元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1100A主机（500GB，黑/白色，日版）	2280元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2700元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2880元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

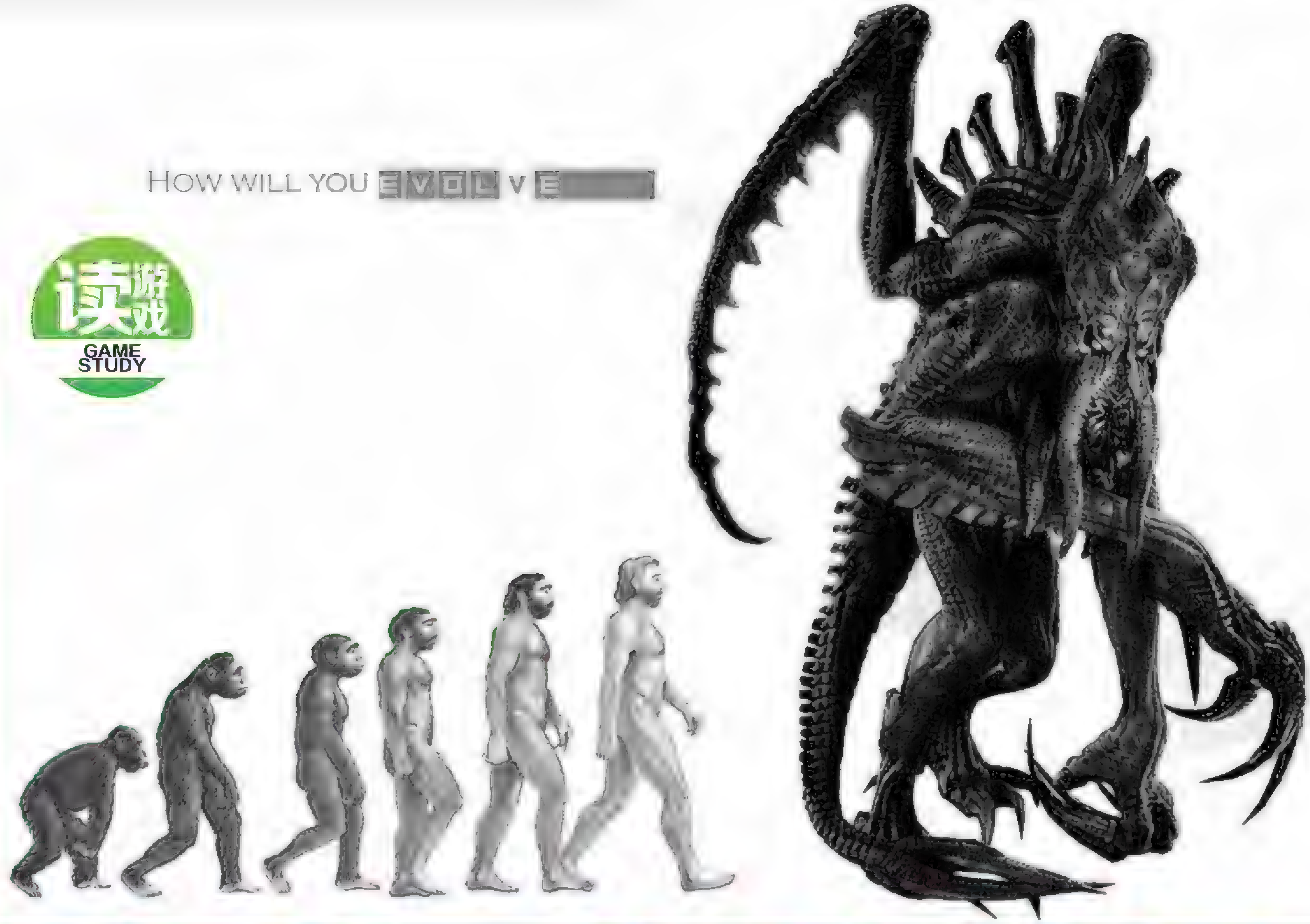
点评：Xbox One 主机价格本周继续下跌，尤其是台版主机，无 Kinect 的售价已经要低于港版 PS4，这对于想要体验 Xbox One 的玩家来说物超所值。韩版价格和台版依然保持在 100 元左右的差价，考虑电源稳定因素的话，韩版依然值得考虑。至于港版主机的售价，目前保持在 2700 元左右，属于较贵的版本，没有港版情节的话，还是不太推荐。近来 Xbox One 的市场关注有了一定的提升，不过整体热度并不太高，玩家购买主机前需要询问是否有货，尤其是游戏目前较难买到，如不考虑某宝淘游戏的话，还是选择其他地区的版本，从 Xbox LIVE 上购买游戏更加方便一些，惟一的缺点是网速会限制游戏的下载速度，玩家可以多方面考虑一些。

▲日版主机由于前段时间的热销最近基本上已经断货，Xbox One市场依旧以版为主。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2700元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2350元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	4299元		

市场报价信息更新截至2015年5月12日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



破碎星物种起源

——《进化》故事背景考

文 稀饭　美编 小瑟

Turtle Rock Studios并不是一个说故事的高手——至少他们从来不以此自居，毕竟无论是他们早年推出的《反恐精英》还是后来的《求生之路》都并非是擅长故事表现的作品，前者基本上就是纯粹的对战游戏，而后者虽然有一个求生者们挣扎逃亡的故事线，却把重点放在了于丧尸满布的城市中撤离时的刺激过程当中，角色互动和情感传达只靠只言片语的对话和场景当中的微小细节表现。这种特点被继承到了他们的最新作《进化》当中，这个作品仍然是以猎人和怪物对战为核心，惟一勉强算得上是主线的，也不过是一个靠着随机选择地图组合而构成的战役，里面的故事元素少之又少。

但从这个角度来看，Turtle Rock Studios又是一个说故事的高手，游戏中在猎人们降落于地面之前会有一段等待时间，在游戏机制上来说这只是给怪物争取一点额外优势的设置，但制作组却巧妙地在这段时间里植入了不少猎人们之间的对话，除了寻常的斗嘴和嬉笑怒骂之外，有部分对话竟然也包含了故事背景的干货在里面。因为对话不能太长，所以这些内容也被编辑得非常凝练，按流行语来说就是信息量很大，也展露出了Turtle Rock Studios在构建这个游戏时的野心，他们并不仅仅是要做一个猎人打怪物的联机游戏，还想要创作出一个带着强烈科幻风格和阴谋论的精彩故事。

当然，除此之外，游戏当中对于怪物的外形塑造和名字的选择也非常有想法，所以，本期读游戏，就让我们尝试着剖析这个看似并不强调故事元素的作品，来试着读解出其蕴含的种种趣味。

故事背景

本作的故事发生地点自然就是破碎星（Shear），一个新的人类殖民地，上面充满了前所未见的野生动物和大量的自然资源。不过在详细讨论破碎星之前，还是让我们先讲一讲本作的整体世界观吧。

▲在宇宙中俯瞰时破碎星的外貌。

遥远未来

虽然因为狩猎的主题，让《进化》当中的角色都透着一副高科技混合着野性的味道，整体风格上很难让人相信其有着深厚的设定，但实际上这的确是一款在世界观规模上和《质量效应》等史诗科幻作品类似的游戏。根据故事设定，《进化》世界观当中，人类已经冲出了地球，靠着强大的科技遨游于太空，并探索无数的行星，并展开了一波又一波的殖民和行星改造活动。

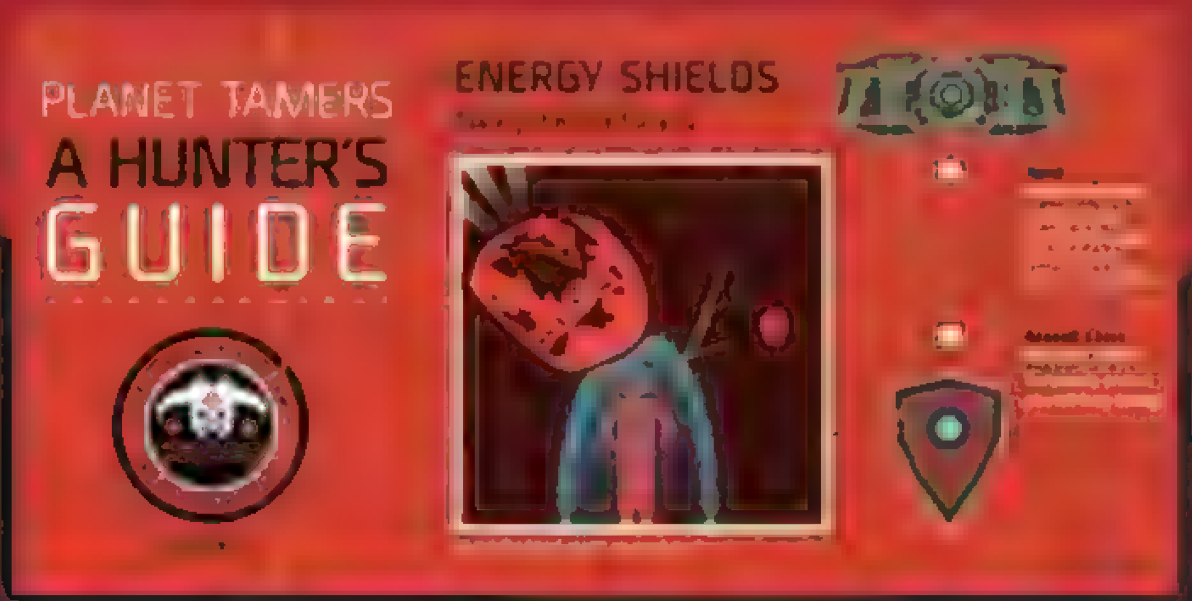
当然，随着人类探索的步伐扩张，战争也变得不可避免，人类的社会经历了数次大战，各种新发现的能源也更让局部争端屡屡发生。战争产生了大量的战争老兵，而在纷争平息之时，这些已经被枪林弹雨摧毁了对日常生活适应能力的战士们便作为雇佣兵在星球之间游走，而新开拓的星球上总是难免偶而会有危险的猛兽出没，于是一部分这样子的士兵们加上其他五花八门的奇人异士，就构成了猎人这种古老职业在人类太空时代的新形态。

与猎人逐渐兴盛的同时，人类的殖民步伐也再进一步扩展，终于在外臂宇宙区域的边沿发现了蛮荒的破碎星，这上面没有任何文明的痕迹，只有大量的野生动物，也有着不少自然资源，殖民者们便迅速在此安营扎寨，甚至建立了各种工业设施。但就在这座星球顺利走上了殖民改造化的进程前期时，一场灾难却突然降临，而那，就是《进化》的故事开端。

●关键词：驯星者

被称为“驯星者”（Planet Tamer）的团体并非是一个精确的职业描述，只是用于归纳一个特定的人群。按照对应瓦尔故事背景的短篇小说里反情报九处指挥官艾伦·班菲尔将军的描述，驯星者“当中既有王牌猎手，也有赏金猎人，还有一些社会边缘分子。他们受到外臂宇宙区域的殖民者们雇佣去保护殖民地不受当地野生生物的侵扰。签下合约，然后着手削减本土野生生物的数量，最后测定整个殖民地所在环境被“驯化”后，便拿走报酬并寻找下一桩生意。”

所以在《进化》当中，虽然人类这一方面被统称为猎人（Hunter），但实际上队伍构成龙蛇混杂，许多人根本就不是真正意义上以狩猎动物为职业或是爱好，而驯星者的任务也并不是一般意义上的狩猎，他们捕杀野生生物并不是为了获取对方的皮毛和肉，而是为了清理出能够让殖民地顺利发展的生存空间和安全地带。从这个角度来看，驯星者的确是非常适合用来对付威胁到殖民地安全的怪物们。



◀为了宣传本作，开发组还特意制作了虚拟的驯星者指引手册，图中介绍能量盾的页面。

外星入侵？

殖民者们的设施遍布破碎星的众多区域，所以当一种可怕的外星生物突然入侵时，整个星球上面的殖民者都受到了生命威胁。这种外星生物有着数个类型，虽然外貌各异，却有着一个共通点，就是可以通过吞噬其他生物来强化自己的身体，并产生进化，其体型会随之变得更为庞大，能够使用的能力和攻击的威力也会进一步加强。

这种怪物简直是为了杀戮而生，除了破碎星上的野生动物，连人类殖民者也成为了它们杀戮和吞食的对象。而殖民者们虽然有着炮台等防御设施，但终究是思维能力有限的机械设备，用于对付人类和一般野生动物或许尚能胜任，可是要击退身体上覆盖着护甲而且拥有较高智能的怪物，则需要能够进行思考并且有着丰富战斗经验的猎人出马。

于是身为驯星者的威廉·柯博特（William Cabot）召集了一群战场老兵、疯子、猎人和科学家，一起联手去对抗怪物的入侵，并努力为破碎星上的殖民者撤离争取时间。这个过程，就是《进化》的撤离模式描述的故事。而无论在撤离模式中是怪物胜利还是猎人们胜利，等待着这群勇士们的下场都不是太美好。

破碎星

破碎星原名Shear，其原意有剪切、斩击、断裂甚至是掠夺之意，用作这个星球的名字很有可能是因为其大陆版块构成就像是一块被随意割裂的破布。虽然从太空中看来，破碎星的表面不太美观，不过这个星球却蕴含着大量未开发的资源，而且它尚未产生高智慧的生命体，除了野生动植物之外星球表面上还没有发现其他类型的生命体，这让它成为了殖民者们心目中的理想目标。

也正因为没有受到智慧生命体的破坏，所以破碎星上的生态环境显得非常多样化而生机勃勃，雨林、荒漠和沼泽地带均有分布，部分地区甚至处于寒冷气候，会有降雪或是暴风雪天气出现。因此虽然整体来说在《进化》当中，破碎星上登场的野生动物并不多，但有接触过移动端游戏《进化 猎人的远征》的玩家应该都知道，实际上不同地区的生物有着不同的亚种存在。

下面，就让我们来全面认识一下这个充满了生命力和野性魅力的星球吧。

野生动物

▲充满了侵略性的Dune Beetle。

从《进化》的游戏内容侧重上来说，野生动物虽然并非是游戏当中的玩家可操纵的元素，本身的存在也并不会对玩家产生严重威胁（尤其是对怪物玩家而言），但是重要性却是仅次于猎人和怪物的存在，毕竟前者需要摆脱其干扰和偷袭，来避免狩猎怪物的过程受到其阻挠，却又依赖其被杀死后留下的残骸和鸟类生物容易被惊动的特性去追捕怪物，而后者则把野生动物视为一项游戏资源，只有通过狩猎和进食野生动物，才能够变得更强大。

因为这个原因，制作组特地为破碎星上的生物设计了一套生态系统，当然，为了不让怪物们占用太多运算资源，这种生态的体现是相对有限的，而且一心搜索怪物的猎人们可能无暇注意到，倒是经常用嗅觉探测周围环境的怪物可能对此还有所了解。鉴于野生动物数量不少，这里就不占用大篇幅每一个都详细介绍，只简要介绍一下登场的动物，并重点介绍其中几个比较有特点的个体，让大家了解一下它们的有趣之处。

生物数量

《进化》的游戏当中并没有对野生动物的详尽介绍，倒是作为辅助推出的移动端游戏《进化 猎人的远征》上有一个较为详尽的手册，不过想要解开这个手册的过程却颇有些漫长，而且部分野生动物除了所处区域不同而导致在品种归类上有一定分别外，个体特征并无太大差异，所以还是可以被算为一类。按照这个算法，在《进化》中共有22种野生动物，如果按照体型规模来区分，还有大型动物、中型动物和小型动物三种分类，尽管和真正的自然界生物比起来，这个数量倒也不算什么，但从它们在游戏中的功能考虑，制作组的认真态度还是非常令人钦佩的。下面将会给出一个游戏中登场怪物的列表和简单的介绍，标明了序号的则是后文有详细介绍的怪物，方便各位读者查阅。

◀行踪诡秘的Venomhound。

怪物名称	怪物简介
Armadon	口部长有大量触手的草食性大型动物，身披重甲，能够抵抗大量伤害，身体上的肉也很多，可以提供大量食物给怪物吸收。
Batray	外表类似蝙蝠与蜥蜴融合的小型生物，一般群聚在一起，容易被怪物惊动而飞起。(1)
Blitz Leopard	有一条长尾和一双长牙，肩部长着一圈伞状肉瘤的肉食性生物，擅长伏击，能够扑倒没有防备的猎人。(2)
Crowbill Sloth	强壮的大型生物，身体结构类似猩猩但是本身是爬行类动物，防御力不强，但是生命值不低，攻击威力颇为惊人。(3)
Desert Nomad	身体结构类似《星战》中的步行战车，有着长长的四肢，本性温和但是冲撞威力不低，总体而言属于大型生物里的弱者。(4)
Dune Beetle	巨大的昆虫，有着尖锐致命的爪子和凸向前方的尖角，身体外的甲壳非常坚硬而且相当好斗，会攻击任何经过身周的生物。
Harpie	小型的鸟类，本身类似于秃鹫，是典型的食腐动物，所以会被怪物和猎人杀死的动物身上的血腥味吸引而聚集，并产生响动，暴露怪物的位置。
Mammoth Bird	身体结构类似火烈鸟，嘴巴却有着两根带有荧光的长触须，能够在受到威胁时放出电磁冲击波，造成中等范围的小量伤害。(5)
Marsh Strider	外形很像是迅猛龙，不过吻部并不凸出，头部却有着一个巨大的冠状物，本身是只会在怪物和猎人面前逃跑的弱小生物。
Megamouth	擅长伏击的大型生物，身体像是一只大型的蟾蜍，平常伪装成一块大岩石，在猎人靠近后会迅速将其吞入口中。(6)
Obsidian Grub	身体小巧的昆虫生物，能够适应极端的气候和环境。本身没有攻击性，但可以被怪物快速进食，用于紧急补充护甲。(7)
Reaver	群居性的小型肉食性生物，有点像是狒狒，攻击性十足，不过个体能力一般，通常两三只一起出没。
Spotter	颈部囊袋内含荧光物质，外形令人想起青蛙，不过体型则更像是狐 ，以家庭单位出没，也是容易被怪物杀死并进食的小型动物。
Trapjaw	身上有蜥蜴特征但是习性类似狼的中型动物，往往会数只组成族群在地图上游猎，甚至会群体围攻其他生物，抗打击能力不弱，还会主动攻击猎人和怪物。(8)
Tyrant	破碎星上最有名的强大狩猎者之一，基本在水中活动，但是实际上是水陆两栖生物，不但有着强大的抗打击能力，还能咬住落单的猎人让其无法挣脱。
Venomhound	另一种擅长偷袭的动物，不过一般都是独自行动，会突然跃出藏身处，抓住猎人并噬咬对方，使其中毒。
Cephalodon	虽然身体结构像是星鼻鼹鼠和鸭嘴兽的混合体，但这种生物是 Mammoth Bird 的近亲，会在冰寒之地的水边生活，并对入侵自己地盘的动物展开攻击。
Canyon Eel	在清水区域出现的食肉鱼类，本身没有眼，靠感应水波震动来搜寻猎物并群起攻之，对于落入水中的猎人来说是非常危险的威胁。
Canyon Strider	虽然同样是 Strider，但身体结构和 Marsh Strider 不太一样，有着奇特的反曲腿部和前凸的吻部，不过在习性上则和 Marsh Strider 比较类似。
Glaciopod	靠进食地衣为生的小型昆虫，本身没有攻击性，但因为移动速度慢而且容易被杀死，会成为怪物快速补充少量护甲的优秀途径。
Phantom	体型几乎有一个成年人大小的鸟类，有两双前肢，一双进化为控制翼膜的翅膀，另外一双用于猎食。这是一种群体性生物，会联合进行狩猎，并且敢于对体型相仿的猎人下手。
Steamadon	Armadon 的近亲，体型更小，让人想起野猪，身体上半部分覆盖着极厚的甲壳，而且会在受到威胁时释放出大量气体阻碍视野。(9)

生物详解

1.Batray：除了是破碎星上最常见的鸟类，这种动物的其中一员还成为了猎人柯洛（Crow）的伙伴，可以利用自己的飞翔能力观察环境，并提醒猎人目之所及处的怪物位置。而这头名叫戈比的Batray能够被驯服，是因为柯洛对其使用了特殊的技术，使得戈比将柯洛视为母亲般的存在，从而能够接受并执行他作出的指令。

2.Blitz Leopard：虽然在生态上令人想起猎豹之类擅长快速偷袭的动物，但Blitz Leopard长着一条会发出荧光的尾巴，看起来似乎和本身的伏击者定位有所冲突。但事实上它尾巴散发的光芒只对于Blitz Leopard和人类来说是可视的，其余破碎星上的生物因为生理结构的问题，无法观察到这条尾巴，这让Blitz Leopard既可以观察到彼此的位置，又不会向猎物暴露自身所在，是一种非常有趣的进化优势。

3.Crowbill Sloth：这种生物有着暴躁的脾气，会在被激怒后迅速向着猎物进行冲锋。它身上一个比较令人在意的地方，就是从生理结构上来说，似乎和怪物当中的哥利亚有类似之处。虽然怪物本身被定义为外星生物，不是任何本土物种，但是他们是如何决定自身的形态和分类的？Crowbill Sloth的存在提供了一个可能性，那就是外星生命是直接通过附身本土生物，并将其躯体转变为更具攻击性的形态来产生出怪物。

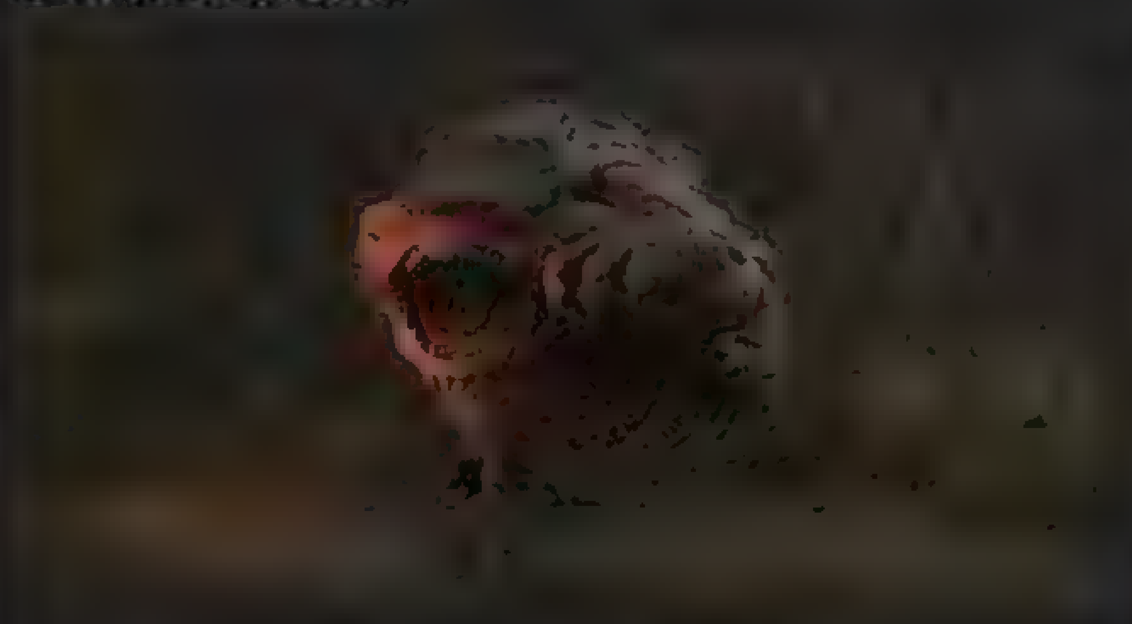
从创意来源上看，Crowbill Sloth的造型源自于地球古生物当中的大懒兽（Megatherium），一种灭绝于1万1千多年前的巨型生物。

4.Desert Nomad：它们的身体构造看起来似乎有点极端，但其实进化路线和长颈鹿有点类似，毕竟Nomad是草食性生物，而其所处的荒漠地区，植物的叶子一般都生长于高处，所以身体更高的雄性Nomad就更具备生存优势，因此也显得对雌性更有吸引力，优胜劣汰之下，

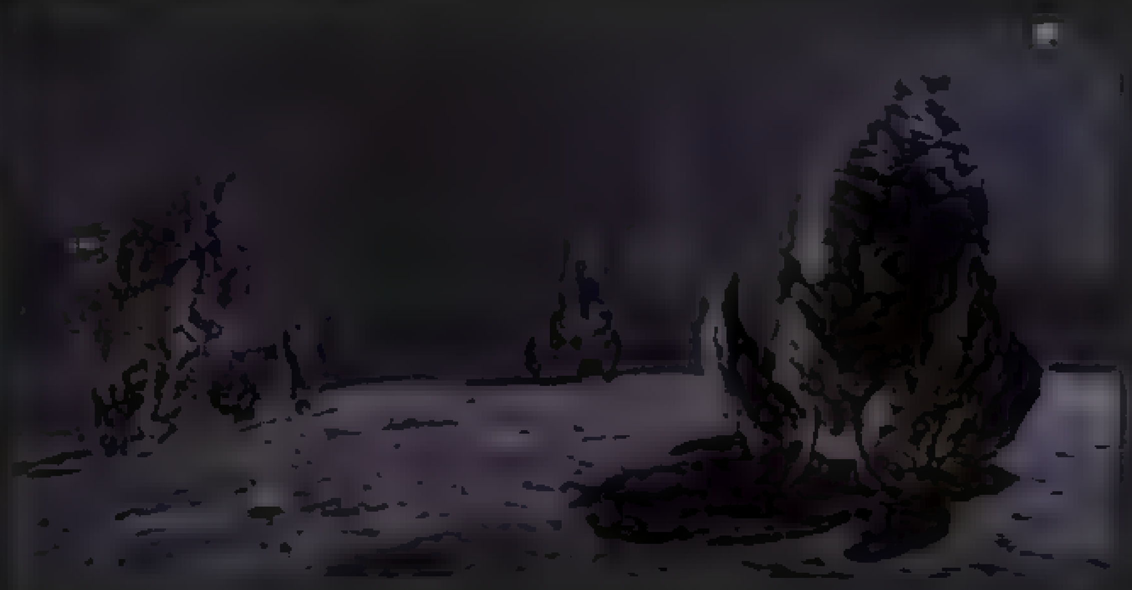
Nomad 就变成了玩家所见到的手长脚长的生理构造。

5.Mammoth Bird：从种族亲缘关系上来说，这种类似鸟类的生物近亲却是凶猛的 Blitz Leopard，所以实际上 Mammoth Bird 也是一种肉食性生物。它们嘴部的两条荧光触须都带有电能，而且非常灵活，相当于它们的手臂，能够用于捕捉和狩猎，而且还能够像食蚁兽一样，把触须伸进 Spotter 居住的小型洞穴中，当 Spotter 被触须的光芒吸引并靠近时，就会被 Mammoth Bird 发出的电能麻痹，并成为其食物。

6.Megamouth：在原始的设定当中，Megamouth 身上还有大量的毛发，所以本来可能是打算让其出没于有大量降雪的地图上，但是最终方案还是将其变成了荒原地区出没的危险生物。和 Crowbill Sloth 有点类似，Megamouth 身上也可以看到一些和怪物中贝希摩斯相近的特点。



7.Obsidian Grub：在游戏当中没什么存在感的 Obsidian Grub 却有着一个非常好玩的生态，它们竟然进化出了 7 只眼睛，平常这七只眼睛并不会一同张开，而是保持有两只眼睛张开并轮流替换，以减少单只眼睛暴露在极端环境当中的时间。



8.Trapjaw：这种生物应该是玩家们最熟悉的，毕竟诱捕猎人玛姬的宠物黛丝就是这个种族的一员。除了外观上不太像，这种生物的习性基本上就是犬科动物的翻版，尤其是野生的 Trapjaw，基本上就是一群狼，为了获取新鲜的食物甚至敢于攻击强大的怪物。不过和犬科动物比起来它们有一个优势，就是能够在岩壁上面攀爬，这令它们作为狩猎者的能力变得比犬科动物更强。Trapjaw 因为类似于犬科动物的特点，成为了破碎星殖民地的出口商品之一，黛丝就是被带出破碎星后，在 Factor 殖民地被玛姬买了下来。

9.Steamadon：这种类似野猪的生物和其近亲 Armadon 都有一个属于草食性动物的特点，就是有着三个胃，但是 Steamadon 的第三个胃并不参与直接消化，而是会吸收一种 Steamadon 爱吃的藻类，并将其转化为温度达到 100 摄氏度的粪便，以在寒冷地区保持其体温。当其感觉自己受到威胁时，Steamadon 就会把粪便产生的高温一氧化二氮（Nitrous Oxide）注入到身体中一个含水的特殊囊体里，从而在身周产生蒸汽，遮盖敌人的视野。这让它成为了天然的烟雾弹，尤其是当它挡在猎人追杀怪物的路上时。

怪物与猎人考据

作为《进化》当中的两大重点元素，Turtle Rock Studios 无论是对怪物还是猎人的塑造都颇花了一番心思，前者不但每一个造型都令人印象深刻，在选择名称和设定细节上也非常考究，而猎人们不但都有个性十足的外貌，也有着自身对应的背景故事。下面就让我们来详细了解一下这两者背后的故事。

怪物的塑造

《进化》的游戏当中目前有四只怪物，分别是游戏发售时就可以使用的哥利亚、克拉肯和幽灵，还有随后作为DLC怪物推出的贝希摩斯。这四个怪物不但在造型设计上十分出彩，选择的名字也是一一对应他们的特点，当我们了解了这些怪物身上各种元素的由来，也就了解了它们的魅力所在。

哥利亚（Goliath）

名字典故

名字出自于旧约圣经（希伯来圣经和古兰经也有记载），其对应的故事就是闻名遐迩的大卫以小胜大的传奇。根据撒母耳记上第 17 章描述，以色列的国王扫罗与非利士人对战，作为敌方大将的勇士哥利亚身材极其魁梧，而且身着重装，并且连续 40 天向以色列的军队叫阵，要求军队派人与其进行一对一的决斗。虽然不同记载的版本里面哥利亚的身高有所差异，但最矮的版本也有 2.06 米高，最夸张的版本里干脆是接近三米高，可以说是一位光凭身材就能让敌人恐惧不已的强大战士。当然最后哥利亚还是败在了神选的未来以色列之王大卫手上。

▲德国画家奥斯马尔·辛德勒在1888年创作的《大卫与哥利亚》。

怪物特征

哥利亚是四个怪物当中惟一一个使用传说中的勇士而不是魔物来命名的怪物，这和怪物本身的身体结构定位有较大关系，在正常状态下，哥利亚是使用类似人类的双足直立方式来行走，只有潜行和发动冲锋的时候是采用四肢着地的方式移动，加上身强力壮的特点，形象上的确和哥利亚非常接近。

不过作为怪物的哥利亚高度可是达到了22.5英尺，也就是有接近7米高，比最高的人类哥利亚版本还多出了不止一倍，依靠着这个身高带来的惊人腿长和爆发力，其跳跃距离达到了52英尺，是袋鼠跳跃距离的8倍。

哥利亚的嘴部结构是其身上最具有怪物特征的地方，虽然吻部不长，但是嘴巴能够张开的幅度非常夸张，要不是前方还被一些红色的筋膜拉扯住，其能够扩张的幅度还会更大，而且就算是只能张开到现在这个地步，其咬力也超过了13只鳄鱼合起来的强度。

因为身体本身的是如此庞大而且密度极高，哥利亚的体重也非常惊人，作为一只陆地上的生物，却重达9.6吨，无怪乎他发动跳跃砸击的时候能够对地面产生惊人的冲击。而他的身体内部似乎随时都在进行着强烈的化学反应，哪怕在第一阶段，哥利亚的眼睛与嘴部都在散发着亮光，而且这种光芒会随着它的进化蔓延到脖子和胸腔的位置。体内化学反应赋予了哥利亚喷射火焰的能力，最远能够触及到82英尺外，喷涌的速度也达到了每秒23英尺。最后，它凭借着强壮的手臂，还能够把巨石投掷到167英尺之高。

▲哥利亚的各种攻击招式效果示意图。

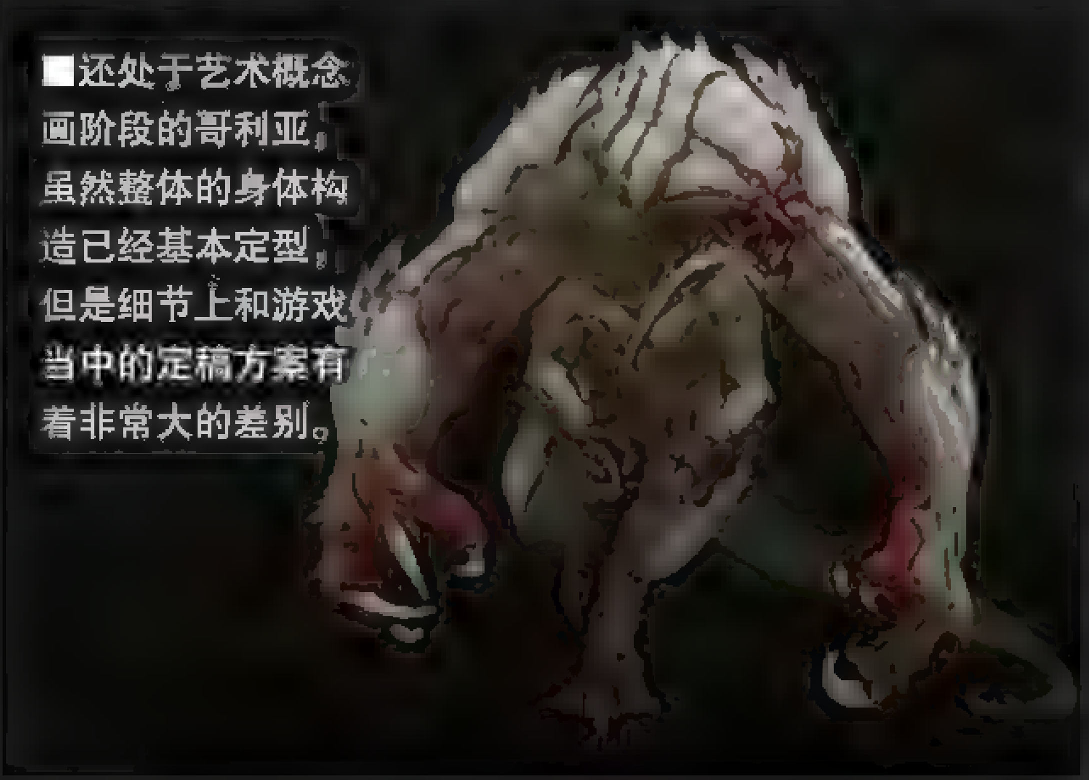
怪物趣闻

哥利亚是《进化》首个公布的怪物，也成为了本作的标志性怪物，有点类似于《怪物猎人》每作的主题怪，不但大量出现于各种宣传视频和图片当中，就连作为游戏封面也是属于它的巨大脚印。

同时哥利亚是游戏中惟一作为怪物伙伴登场的怪物，无论是撤离模式当中的地图增益、巢穴模式中通过催熟怪物蛋而产生的小怪物还是防守模式中固定配置的两个怪物同伴，类型都是哥利亚。

提到这一点，自然会产生一个疑问：巢穴模式当中所有蛋催生出的都是哥利亚，莫非这些都是哥利亚下的蛋？但是从身材比例上来推断，哪怕是进化到第三阶段的哥利亚也无法产出这种体积的蛋，所以在剧情对话中，身为生物学家的医务猎人凯拉推断这些蛋并非是由哥利亚产下，而是另有别的生物，这可能意味着怪物们都是作为战士而诞生，外星生物另有类似母兽般的存在负责繁衍，其社会结构类似于蚂蚁。当然，这只是一种推测而已，真相还有待制作组去揭露。

在设计初期，其实哥利亚原本的定位是一只名叫“天蝎”的蝎状生物，有着巨大的钳子，还能够喷射毒液。但是最后开发组决定制作一只在造型上更有威势也更可信的怪物，于是他们参考了电影大荧幕上最为著名的两个大型怪物：哥斯拉(Godzilla)和金刚(King Kong)，再混合了一点脚兽亚目——也就是双足恐龙的特征，创造出了哥利亚。


■还处于艺术概念画阶段的哥利亚，虽然整体的身体构造已经基本定型，但是细节上和游戏当中的定稿方案有着非常大的差别。

这些灵感来源的特点可以在哥利亚身上被清晰地辨认出来，包括类似人形的身体和强大的跳跃能力，还有投掷石头以及用双手攻击甚至是用拳头捶打胸膛的特点都是沿用自金刚，喷吐火焰还有身体上散发的光亮甚至背部随着成长而变大的棘刺则是来自于哥斯拉的特点，而且“Goliath”这个名字的字母结构也和“Godzilla”有点相似。至于它的脚部脚印，也带着脚兽亚目常见的三前趾特征。

最后，有玩家表示，如果在潜行模式下停止移动足够久，会听到哥利亚咕哝地说出“肉”和“饿”这样的单词，目前不清楚这是游戏当中设定里就是安排了哥利亚有着语言能力，还是对同制作组的丧尸主题作品《求生之路》的致敬。

●克拉肯（*Kraken*）

名字典故

典出冰岛地区的民间故事“萨迦”(Saga，后被引入日本地区后多被翻译为沙加)，虽然当时这些故事当中并没有“Kraken”这个词，但的确出现了描述类似生物的桥段。随后这一名字得到了泛用，著名的瑞典博物学家卡尔·冯·林奈甚至将其加入了自己所著的《自然系统》一书的第一版中，列入了在生物命名法上有着里程碑意义的林奈氏生物分类系统中，放在头足纲当中，也就是将其认定为章鱼和八爪鱼的近亲。虽然其后林奈意识到这是个虚构的生物，所以在后面的《自然系统》版本中不再收录克拉肯，但克拉肯的形象确信是来源于真实存在的巨乌贼，所以传说中的造型也往往被描绘成一只体型极其庞大的章鱼状生物，而有的故事当中还宣称克拉肯会突然浮上水面，喷射出水柱，这显然是古人见到了鲸鱼后将其特征加入到了克拉肯身上。

■法国软体动物学家皮埃尔·德蒙福特用画笔描绘了传说中巨型章鱼袭击船只的画面，这就是克拉肯的原型之一。

怪物特征

克拉肯是《进化》公布的第二个怪物，也是游戏中解锁的第二个怪物，身体特征非常多样化，四肢和躯干类似于兽类，前肢较长但是仍然使用四足移动，背后有着两根类似章鱼触须的额外肢体和一条尾巴，头部长有四只眼睛，口部还有两条短触须。

不过虽然有手有脚，但克拉肯不是非常敏捷的生物，在进行近战攻击的时候甚至大部分情况下是依靠背后的两条触须抽打敌人。但是其在游戏中的定位有点类似于奇幻游戏里的施法者，拥有操纵电能的力量，所以既可以让触手带上雷电效果产生电击，也可以让其产生静电力场，令克拉肯悬浮于高空之中，甚至能够把电能当做攻击手段释放到敌人和猎物身上。

纵观其他怪物，克拉肯也是个非常特别的存在，它是目前惟一一个能够飞行的怪物，也是惟一一个能够通过普通攻击释放远程射击的怪物，这个特点让其在战斗当中非常占优势，所以它是前期测试时胜率最高的怪物，后来制作组不得不对其进行了平衡性调整，才让其变成了如今游戏当中的版本。

■四眼结构让克拉肯的脸部造型充满了邪恶意味。

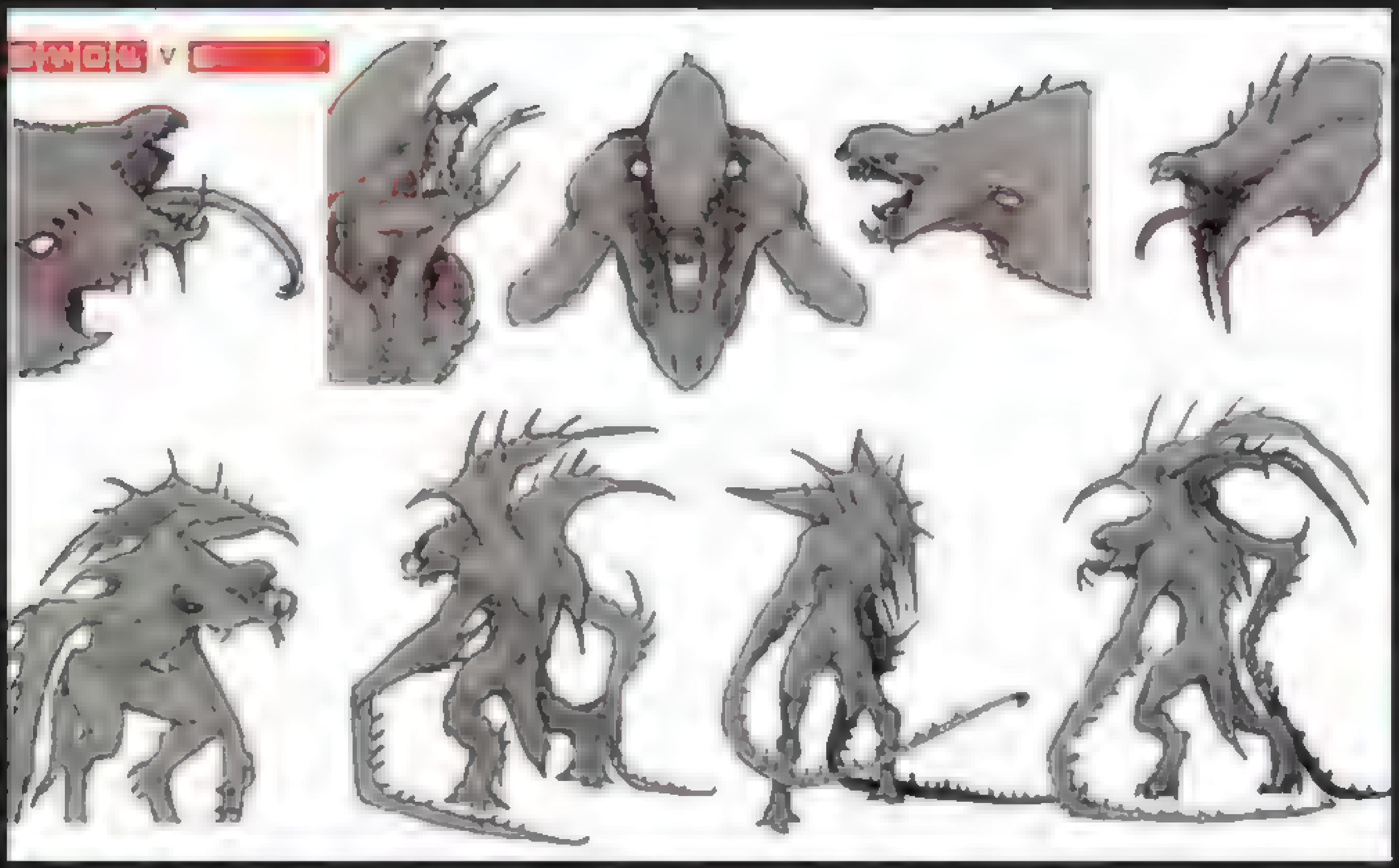
怪物趣闻

克拉肯的基本造型来源有两方面，最明显的自然是克苏鲁神话（Cthulhu），这个由作家霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特创作的神系当中，属于旧日支配者之一的邪神克苏鲁代表着“水”这种元素，它的造型就是一个有着章鱼脑袋，手脚拥有巨大勾爪，浑身长满鳞片，并且背部有着蝠状翼翅的怪物。而克拉肯除了背部的翼翅变成了巨大的触手，脸部的触手数量相对较少之外，和这个邪神简直有着八分相似。而另一个造型灵感来源则是异形（Xenomorphs），其身体背部的管状棘刺还有带着骨骼状凸起的尾巴都被作为变体继承到了克拉肯身上。

除此之外，克拉肯头部上方的角和两条后仰的触须造型也让人想起了《异种》当中那些变身性感美女的怪物在现出原形之后，头部后方悬挂着的触须状物体。

在开发初期，卡拉肯的代号是“Grounder”，这是一个非常有《求生之路》里特殊丧尸命名风格的代号，“Ground”这个词在电气学中有“接地”的意思，所以制作组用这个名称来形容克拉肯将雷电释放到身处地面的敌人身上的战斗风格。

在初期的设计方案当中，克拉肯的造型其实非常接近异形，不但有一个突出的头部和能够身出很长距离的舌头，背后的也不是触手而是弯曲的刺爪，手臂则呈刺鞭状，整体风格上也有着《战锤40000》当中泰伦虫族的影子。

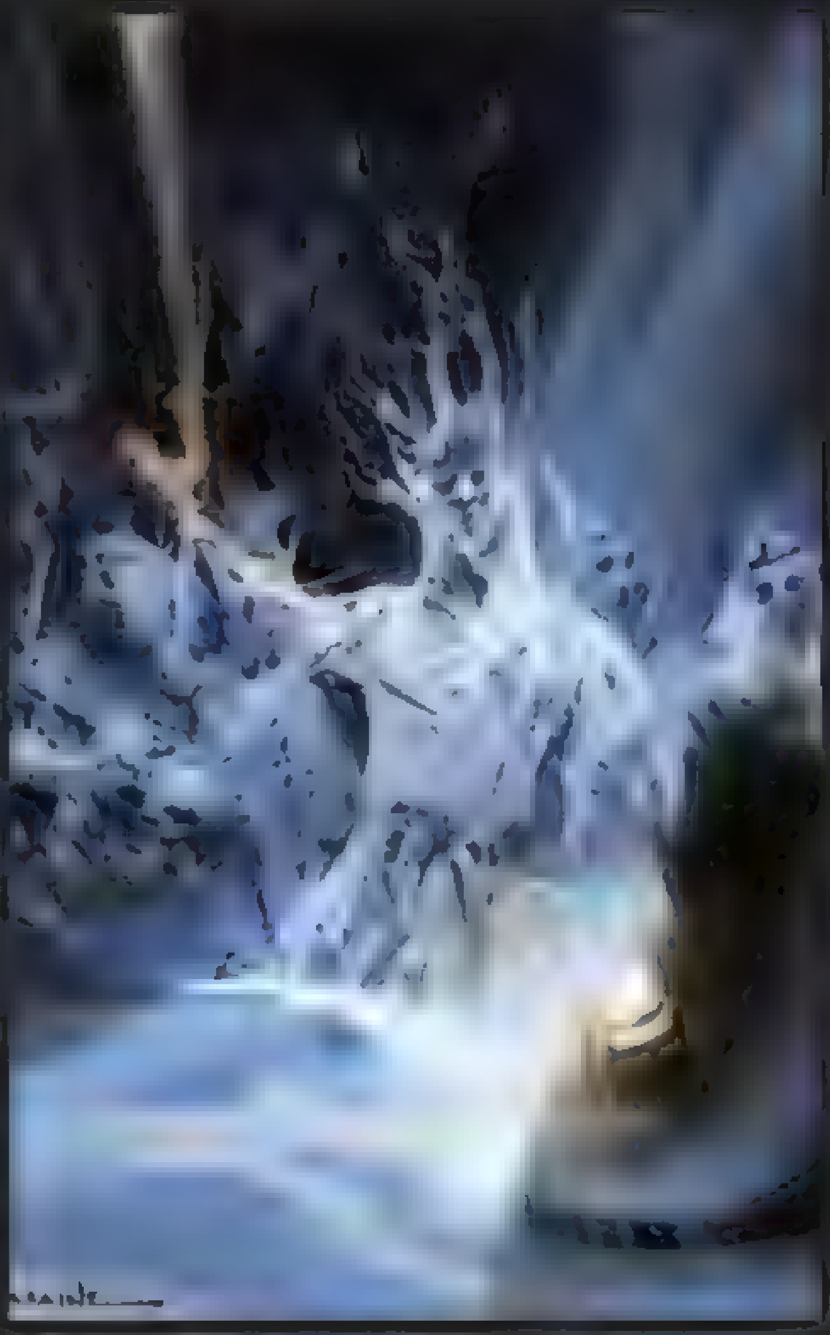


▲概念原画阶段的克拉肯，造型和正式版几乎毫无相似之处。

●幽灵（Wraith）

名字典故

原词是苏格兰方言当中表示“鬼魂（ghost）”和“灵体（spirit）”的词语，但因为本身是生僻词，正好可以用于归纳定义特定的鬼魂类型，所以在不少娱乐作品当中“Wraith”都指代着不同的东西，但往往都与幽魂有关，例如在《龙与地下城》桌游规则当中，Wraith是一种诞生于邪恶和黑暗中的灵体，仇恨着活物，并以摄取其生命力来将其转变为另一个Wraith作为存在的目的。而在去年推出的《中土 摩多之影》当中，铸造了魔戒的精灵凯勒布理鹏则化为了Wraith附身到主角游侠泰雷恩身上，让其获得了许多灵体才能使用的特殊能力。因为在《进化》当中，Wraith只是一个有扭曲空间能力的怪物，所以我们没有使用更为常见的“怨灵”这种偏奇幻的译名，而是使用了“幽灵”这个更为中性的译法。



▲《指环王》当中的“Wraith”造型非常符合其传统定位。

怪物特征

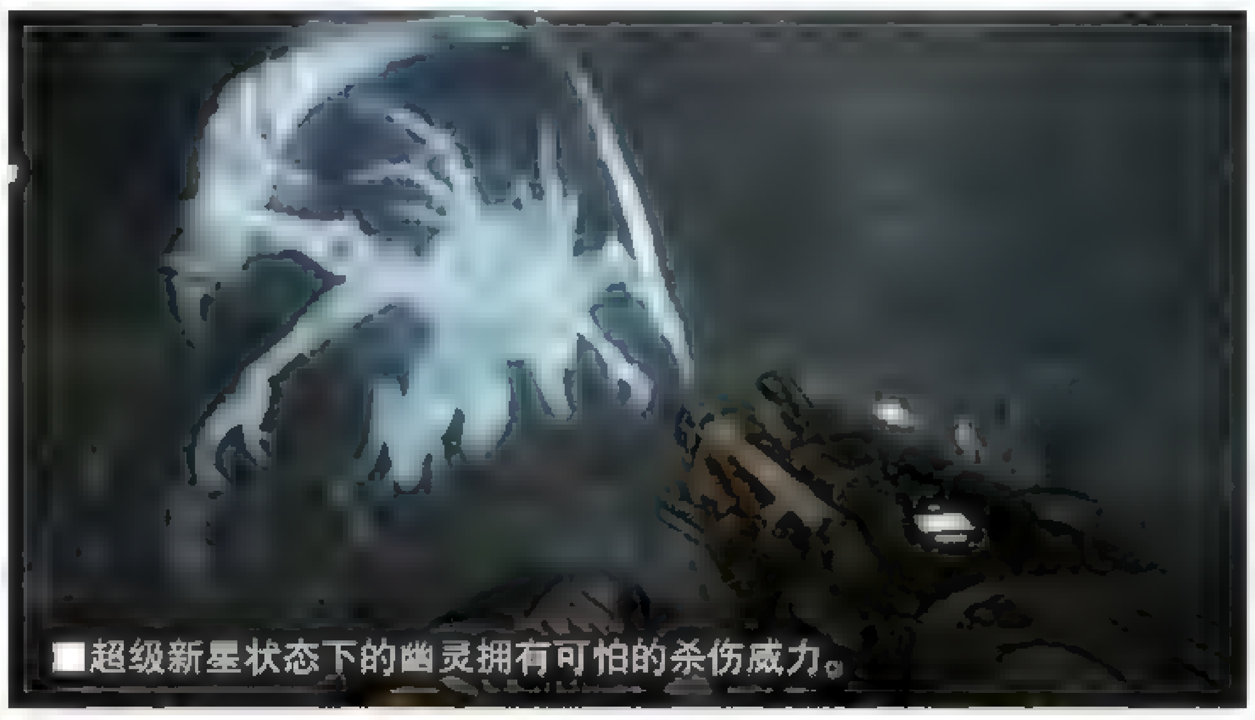
作为游戏中最后一个解锁的怪物，幽灵的特点非常鲜明，一点都不输给哥利亚和克拉肯，例如虽然不能飞行，但是完全悬浮在地面之上的移动方式和让人想起鱼类的流线型身体都令人过目难忘。

在此之上，这个生物身上的许多特质也完全逆反了传统的怪物印象，例如它的眼睛非常难以观察到，有三只脚但是根本不使用，而是像绳索般地卷在一起，形成了类似尾巴的结构，四只手臂当中有两只是完全只用于杀戮的镰爪。更可怕的是，它的进食方式是直接使用自己的奇特力量把动物尸体的血肉吸取到自己口中，视觉冲击力一流。

而且幽灵还可以通过使用自己的特殊能量进行短距离的快速突进，虽然会在地面上留下痕迹，但其速度仍然令人印象深刻。

在整体高度上，幽灵并不出众，抬起上半身的情况下也只有19.5英尺高，约等于两只处于站立状态的灰熊，不过它有着非常出众的移动速度，最高达到了每小时178英里。它的身体上最长的尖刺有足足9.8英尺长，而作为主要攻击手段的一双镰爪长度更是达到了惊人的15.5英尺。

在必要时，幽灵可以对足足105米外的敌人发动挟持，在4秒之内冲到受害者身旁并迅速将其带回幽灵原本所在的位置，而它另一个特殊能力曲速爆破能够在身周产生力量达到36480牛的冲击，被击中的人约等于被一头8000磅的大河马砸在身上。所以尽管本身抗打击力能力偏差，但要论杀伤力和爆发力，幽灵在怪物当中算得上是首屈一指的存在。



■超级新星状态下的幽灵拥有可怕的杀伤威力。

怪物趣闻

在官方描述当中，幽灵都被描述为雌性，鉴于怪物们身上都没有明显的性别特征可以辨认，这个说法来源很有可能是因为幽灵在本来的原始设定当中，采用了一个有着女性形象的灵感来源：塞壬（Sirens）——也就是奇幻传说当中在大海上利用歌声迷惑水手的女妖。一些初期的原画当中，幽灵被设定为只有接近人类的尺寸，并利用类似女性的外表迷惑猎人，然后对其进行偷袭。这种设计理念某种程度上残留在了幽灵身上，例如它的整个躯干其实呈沙漏型，下半身腿部并拢的位置也的确带着一点女性化的感觉。同时其移动方式也可以被认为是来自于塞壬的形象在童话故事当中的变体：美人鱼（Mermaids）。当然，要说幽灵身体上最明显的特征，自然还是那个让人想起异形的头部结构，这个方案恐怕是从克拉肯淘汰的造型上直接演变过来的。

另外，虽然幽灵的移动方式完全是不沾地的，不过它在正常移动的时候还是会留下脚印，不至于让猎人们无踪可循。

■幽灵的原始设计方案之一，应用了类似塞壬的特点。

贝希摩斯（Behemoth）

名字典故

这个名称最早出现于旧约圣经中的约伯记第四十章，作为一种外形类似于河马的生物登场，而随后在《次经》当中，贝希摩斯的身分得到了进一步解析，在上帝创世第五天，把贝希摩斯分配到了陆地上，然后把利维坦（Leviathan）分配到了海中，这两头巨兽是大海和陆地上最庞大的生物。随后随着时代演变，贝希摩斯的名字所代表的意义也发生了演化，在某些地区它被视为恶魔，而在某些地方则被认为是巨兽的代言词，许多作品当中被翻译成“比蒙巨兽”的生物原名就是贝希摩斯，而这个词汇流传到伊斯兰教兴盛的地区后经过演变，成为了另一个玩家耳熟能祥的词汇：巴哈姆特（Bahamut）。

▲英国画家威廉・布莱克画笔下的贝希摩斯（上）和利维坦（下）。

怪物特征

在贝希摩斯出现之前，哥利亚是游戏当中最皮粗肉厚的生物，不过任何玩家都能看出来，它最多只能算是走肉搏路线的怪物，离真正意义上的防御特化型怪物还尚有距离，而当贝希摩斯作为第四只怪物登场时，这个游戏当中生命力最顽强的怪物的头衔也终于得到了合适的拥有者。

浑身覆盖着岩石般的外壳，身体庞大而沉重，还有着能够化身为岩石块滚动的能力，贝希摩斯就正如其名字所表示的那样，的确是一只令人无法忽视的庞然巨怪。

在这个特点之上，贝希摩斯还有不少亮眼的特点，例如五只被保护在面部厚甲之下的眼睛，下巴上还有两根光是长度就有 2.4 米的尖刺，而且它的身体当中除了血肉之外，还流动着熔岩，所以当其翻滚的时候，流淌出的些许熔岩甚至会在地面上残留下灼烧的痕迹和几丛小小的火焰。

在身高方面，因为身体构造的关系，贝希摩斯的最高点并不是它的头部，而是背部，但就算是背部的高度也和身体直立的哥利亚持平，要是从宽度上来比较，哥利亚算上手臂也不过是 5 米宽，而贝希摩斯的整个身体宽度达到了 9.4 米，几乎超过哥利亚一倍，如果它把两手平伸，长度甚至可以达到 15.24 米。

当贝希摩斯化为一个圆球翻滚时，它的身体直径可以达到 8.2 米，而且尽管它有着惊人的体重，在翻滚的时候速度还是可以达到每小时 33.5 英里。如果敌人以更高的速度逃走，那他们还得小心贝希摩斯喷吐出的熔岩爆弹，这一团巨大的、会在碰撞到物体后散落成一滩熔岩池的球体能够最远飞行到 195 米外，要是对方逃走得相对慢一些，甚至有可能被贝希摩斯长达 43 米的舌头直接拖回他身边。所以无论从任何角度来看，贝希摩斯都有着与其体重吨位极其相称的存在感。

■贝希摩斯光是一根手趾长度就等于阿贝尔的身高。

怪物趣闻

尽管外壳极其坚硬，但贝希摩斯的身体结构是走极端路线，所以它的肉体和岩石外壳的黏着并不是特别牢靠，当它咆哮的时候，脸部的肉甚至会被拉出厚壳之外，暴露出粉红色的头部结构，以及五只眼珠的真正模样。

同时为了保证他的身体能够包裹成一个球状，贝希摩斯的腹部可谓是毫无遮掩，这不是指它暴露出了肚皮，而是根本没有皮肤包裹，所以巨大的肠子和尺寸惊人的心脏都是完全暴露着！大部分情况下，身体趴伏着的贝希摩斯不需要担心暴露自己的弱点，但是当他发动技能攻击的时候，因为往往需要抬起身体，就会暴露出弱点，从而给予了猎人们重创它的机会，可以算是这个皮粗肉厚的怪物身上的阿喀琉斯之踵。

而在剧情设定上面，贝希摩斯就是一手毁灭了人类殖民地 Factor 元凶，可见其破坏力之大。

▲在攻击时，贝希摩斯会暴露出自己毫无掩盖的腹部，里面的肠子和心脏清晰可见。

猎人的故事

游戏当中玩家们有许多时间是在操纵猎人，但却只有很少的机会了解到属于他们的故事，毕竟除了在等待降落时的简单对话外，猎人们几乎很少在战斗中说出行动提示之外的台词，这也使得这些对话当中透露出的信息显得非常宝贵，下面就让我们结合这些信息，来介绍一下每一位猎人的故事吧。

格里芬・何塞（Griffin Hallsey）

留着大胡子，戴着卷边帽的格里芬不但从样子上来看就很像一位老练的猎人，实际上他也是这个圈子当中的有名人士，狩猎过的生物数之不尽，许多被格里芬做成头部标本挂在了他家墙上，所以猎人们甚至用这面满是死去动物脑袋的墙作为恐怖片的题材拍了部小短片。

他出生于木卫一殖民地（Io），不过很快他的家人就接受了 NORDITA 的宪章法令，所以他也随着家人搬去了银河系的外臂区域，并在这里度过了自己绝大部分的人生，期间也为自己闯下了无数名声，例如在牛鲸（Bull Whale）被科学界真正发现和定名之前，格里芬就已经亲自狩猎了一头。

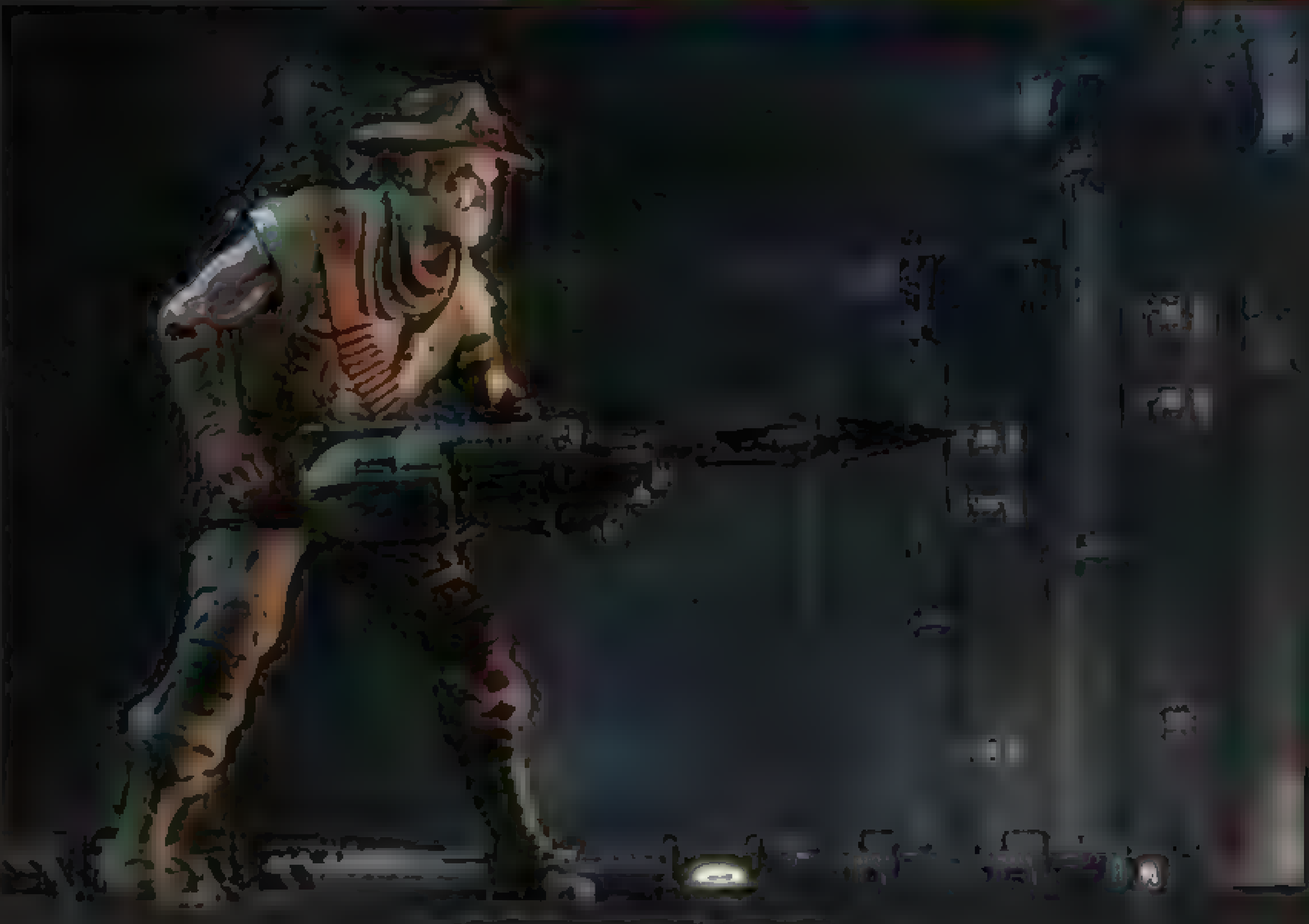
据信格里芬的角色设计灵感是

来自于豹王（Van Pelt），这个猎人的形象出自于 1981 出版的美国儿童幻想故事《勇敢者游戏》，但游戏中的灵感来自于 1995 年改编的同名电影，由大名鼎鼎的罗宾·威廉斯主演，豹王则是由乔纳森·海德饰演，大胡子的造型和夸张的武器都成为了一代经典。不过设定上豹王是英国人，而格里芬则带着典型的澳大利亚口音。

有趣的是，尽管格里芬有着一堆头部标本，但其实他根本不喜欢这些东西，因为它们根本一文不值，还不如那些能够让他卖个好价钱的猎物。而且尽管格里芬有着各种闻名遐迩的传说，他声称自己真的没有和一头猎户座恐暴龙进行过近身搏斗，那仅仅是动画片里的情节。

大部分队伍当中的同伴都听说过格里芬的各种传说，并且对他抱持着一定程度上的尊敬，不过俄国大汉马卡洛夫则对他不太感冒，还说格里芬的脸就长得像是一个球袋。

最后一个有趣的地方则是格里芬把他的鱼叉枪命名为“亚哈”（Ahab），这个名字来自于《白鲸记》当中执着于狩猎白鲸莫比·迪克的亚哈船长，所以无论是和武器的性能还是和格里芬的性格都十分相配。



▲格里芬与鱼叉枪“亚哈”。

▲汉克的一大特点是烟不离口。

汉克（Hank）

看起来有点不修边幅的汉克生于水星，而他的爷爷就是这颗星球上殖民地的创始人之一。不过汉克不是一个呆得住的人，每过一段时间就要前去一个新的地方来寻找新的生活挑战。但他也并非不学无术，这个胡子大叔有着太空挖掘和爆破执照，因此他拥有一台轨道弹射器（Orbital Barrage），能够召唤这个装置从高空中投掷石块来对特定地点进行爆破作业。当汉克开始干起猎人的行当时，弹射器就和他手中的镭射切割器（Laser Cutter）一样变成了趁手的武器。已经习惯于此的汉克也非常享受看到任何怪物在其呼叫的爆破轰炸或是其射出的镭射激光中被击得支离破碎的声响，同时这个习惯也让汉克变得非常喜欢吃户外烤肉（BBQ）。

突击猎人海德非常喜欢重火力的武器，所以经常会不死心地问汉克要怎么样才能搞到一台轨道弹射器，而汉克每次都会给他一个残酷的回答：首先，你得考个执照……

瓦莱丽·沃尔斯基（Valerie Wolski）

被队友们昵称为瓦尔（Val）的瓦莱丽在队伍当中也算是身分比较特别的存在，这里指的自然不是她身兼间谍、狙击手和医疗兵三个职能的奇怪定位，而是指她是队伍当中惟一的枢纽（Hub）公民，也就是一位被控制着太阳系以及数个重要殖民地的中央政府所承认的社会成员，而且她生于太阳系中的金星，可以说是根正苗红的“太阳系人”。《进化》的剧本作家 Matthew Colville 专门为瓦尔创作了一则短故事，里面讲述了瓦尔被派往破碎星的原因。她属于枢纽政府的反情报九处，被派往遥远的破碎星，自然是为了查探外星生物入侵的真相，因为枢纽在遥远的外臂宇宙区域并没有足够多的情报资源，甚至没能在破碎星上安插任何眼线，所以瓦尔本身将作为一个深度卧底直接加入到柯博特组建的驯星者队伍当中，一边执行狩猎怪物的任务，一边向枢纽发送第一手前线情报。

不过瓦尔却在加入队伍时就立刻向柯博特透露了自己的身分，虽然一度让形势变得有点复杂，不过因为驯星者一行人的目的基本不涉及政治争端，而瓦尔同时作为狙击手和治疗兵的能力非常符合队伍的需求，于是她最后还是成功加入了队伍当中，队友们都知道她的真实身分，经常和她一起行动的玛姬还给瓦尔起了个“特务狙击妞”的外号。

尽管身分背景如此复杂，瓦尔的造型灵感来源却很直观，那就是女武神瓦尔基里，这一点可以从她的名字和身分上体现出来，而能够战斗又能够治疗队友的特点也非常符合女武神在战场上拯救战士英灵的特点。

■瓦尔的卧底假身分是从军队退役的军医，起码她在外型上还是很符合这个假身分的。

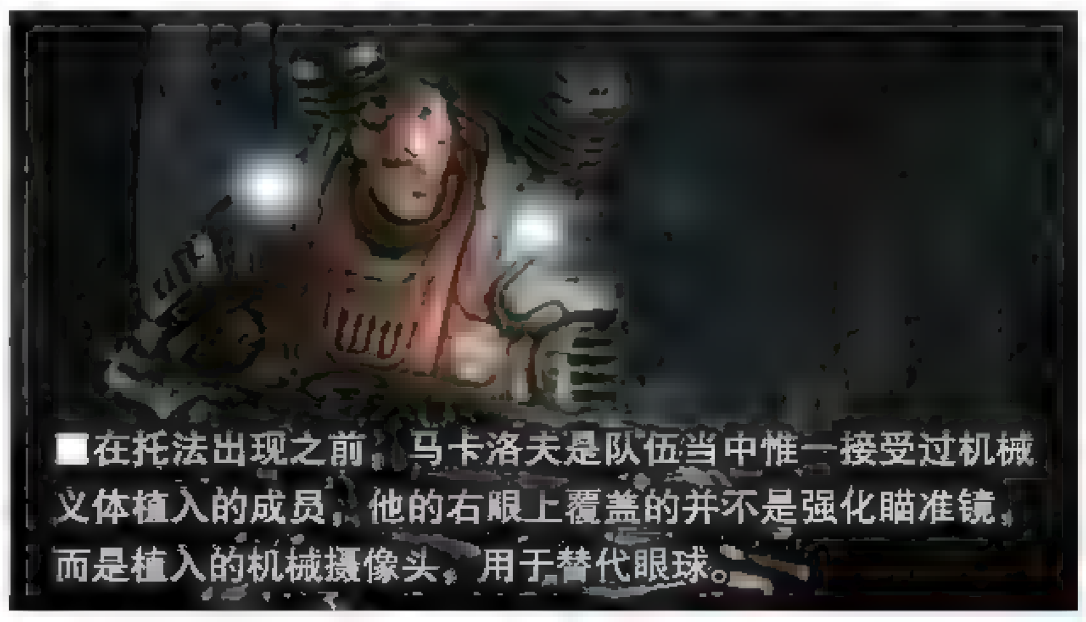
阿列克谢·马卡洛夫（Aleksey Markov）

生于火星的马卡洛夫却早早被抛弃，很小就学会了独力求生。他曾经是一位轨道电焊工，现在他身穿的电焊服就是当时工作所用的服装，而他的默认武器之一电击枪原本的用途就是电焊工具。曾经，马卡洛夫有过远大的梦想，甚至以电焊工的身分，加入了斯特林殖民地（Sterling Colony）的开发当中。但是这个殖民地很不幸地受到了雇佣兵的袭击，殖民者们四散零落，各自奔逃。梦想破灭的马卡洛夫也转行当起了佣兵，不过目的却是为了保证没有殖民地再会遭受他当年遇到的灾难。

或许是因为一度梦想破灭，马卡洛夫总是有种自我毁灭的倾向，一天到晚口里嚷着要迎接一场辉煌的战斗，并在失败时迎接自己的光荣的死亡。还好他身上那完全是为了外太空作业而开发的服装和特意安装的个人护盾保证了他的抗打击力能力，所以这个俄罗斯籍的大汉目前还没有“得偿所愿”。而前往破碎星迎击入侵殖民地的怪物，则是让他实现目标的又一次机会。

因为服装本身的重量太大，马卡洛夫以前所使用的飞行背包无法实现让马卡洛夫飞行的重任，还好诱捕猎人阿贝尔加入队伍后，改良了喷射背包，才让马克洛夫获得了与其他猎人相近的机动能力，所以玩家可以在猎人的教程关卡当中听到马卡洛夫对于新喷射背包的称赞。当然这套把人包裹得严严实实的衣服也有个比较明显的缺点：没法抓痒，所以有时候降落进行任务时，马卡洛夫会低声抱怨自己的屁股痒得不行却没法抓。

最后，马卡洛夫在使用电击枪的时候有极低几率说出一句台词“来自天堂，落于地上！”，这其实是热门的 MOBA 游戏《神之浩劫》当中英雄“宙斯”的台词，算是一个小小的彩蛋。



■在托法出现之前，马卡洛夫是队伍当中惟一接受过机械义体植入的成员，他的右眼上覆盖的并不是强化瞄准镜，而是植入的机械摄像头，用于替代眼球。

玛姬（Maggie）

生于殖民世界Factor，玛姬是个在男权主义世界当中一路孤身生存下来的女强人，也是一位技艺高超的生存者。从身分定位上来说，她可以说是队伍当中除了格里芬之外最接近猎人这一职业名称的成员。除了执行像这次驯星任务般的大行动，玛姬很少和别人进行协作，因为她有一个忠实的伙伴：黛丝（Daisy），一只体重达到400磅的犬型生物。在受到足够的训练后，黛丝成为了一个非常合格的追踪者。在进行任务前的对话时，瓦尔曾经直接询问过玛姬当初购买黛丝的目的，玛姬很直接地回答，当时并没有打算把它训练成猎手，只是为了让那些不识相的家伙少来找她麻烦，毕竟没人敢对带着一头中型猛兽的她进行挑衅。而从结果上来说，黛丝很好地适应了它的新身分，并且乐在其中，毕竟就像瓦尔在对话中说的那样，如果不被玛姬买走，黛丝最后或许也只会沦为一头天天对着路人狂吼的“看门狗”而已。

在玛姬祖母所教她的母语中，Trapjaw被称之为“Ruva”，不过这个名字来源恐怕只是制作组的捏他，因为发音非常类似的“Rover”经常被用作狗的名字。因为出身于风俗较为古老的部落，玛姬身上还戴着一条用牙齿制作的项链，这是她在童年时与一位同部落的女孩一起做出来的纪念品。

■只要一人一兽，就是一个完整的作战队伍，这就是玛姬和黛丝。

在加入驯星者们的队伍之前，玛姬孤身一人，只与黛丝为伴，生活了足足五年，而促使她离开Factor的动机并非是她厌倦了这种生活，而是这片区域被突然出现的外星怪物毁灭了。所以在破碎星上所见到的一切，对于玛姬来说都并不陌生。或许是察觉到了她身上独特的气质，大大咧咧的壮汉海德却不得不承认自己有点害怕玛姬，而对此玛姬只是回以一阵大笑。

巴克特（Bucket）

虽然巴克特的造型看起来就像是一个机器人，但实际上它的本体并不是这个躯干，因为在《进化》设定当中，要巴克特这种高端人工智能的理性核心（Reason Core）非常巨大，根本不可能被人形的机械躯体搭载，所以实际上它的“大脑”存在于驯星者一行人搭乘的劳丽·安妮号（Laurie-Anne）飞船上，而玩家能够操纵的则是一台维修用机器人，当然是经过改造的，所以巴克特可以发射导弹，放置炮台和发动隐形力场等等。在操纵飞船的时候，巴克特会直接把自己本来就是一台无人机的脑袋连接上飞船，充当交流用的装置，同时这个脑袋当中也存在着一个思维装置，能够一定程度上承载和传输巴克特的数据，让他既可以担当后援，又可以直接上前线。

■巴克特目前仍然是队伍当中惟一一个非生物成员。

如果按AI编程完结的时间点来算，巴克特“出生”于地球，不过它并没被激活，而是在被运送到木卫三后才被启用，所以它没有任何关于地球的记忆，所记得的事情都是作为同伴和柯博特一起行动时的经历，包括当年柯博特作为枢纽政府法警的职业生涯，还有之后作为驯星者的日子等等。

因为搭载的理性核心性能非常先进，所以巴克特作为一个AI来说还颇有些哲学家的风范，回答别人的问题的时候喜欢用上点冷幽默，例如队友拉扎雷斯问它在狩猎时脑袋中都在想些什么，巴克特的回答是：“当然是一大堆一大堆的0和1啊。”（AI的思维基础仍然是二进制算法），而当队友问它要冒着生命危险去狩猎时是什么感觉，它干脆自我思辨起自己作为一个永生的存在到底有没有“冒生命危险”这种可能性来。

同时巴克特身上也有一些小彩蛋，例如它胸口的“05”指代的是1986年放映的电影《霹雳五号》，里面的主角强尼五号就是一个偶然获得了智能的机器人。同时巴克特在被击败并且重返战场时，会喊出一句台词“准备好巴克特天降！”（Prepare for Bucketfall），然后说完这句话，它还会补充一句没有字幕的台词“这是为了避免版权纠纷！”，而这句没头没脑的话其实是在向《泰坦天降》的标志性台词“Prepare for Titanfall”致敬，所以后面那句话完全是在提醒玩家这是一个梗。

拉扎雷斯（Lazarus）

他原名杜尔达·日夫科维奇（Đorđe Zivkovic），拉扎雷斯其实是他所属军队兵种的名称，其特点是左手手套上有着特殊的拉扎雷斯装置（Lazarus Device），能够让刚刚死去的生物恢复生命——当然是以一种近似僵尸的状态。不过这一点在游戏当中几乎没有体现出来，玩家被拉扎雷斯装置复活了就真是活了。拉扎雷斯身上的这种技术诞生于枢纽政府和外部宇宙殖民地叛军之间爆发的第一次突变战争（Mutagen Wars），像他这样的士兵总共也就1000人，而且在战争后很快就因为其“拯救”队友的手法太过不人道而被宣布为非法。在经历了第二次和第三次突变战争后，仍然幸存下来的拉扎雷斯士兵，似乎就剩下拉扎雷斯一个人了，所以他现在直接用这个名字作为自己的外号倒也算是非常适合。

或许是为了强调他的能力特点带有的妖异感，拉扎雷斯有着一把让人想起了俄国妖僧格里高利·拉斯普京的灰白胡子，不过他的外号则是取自于圣经当中记载的耶稣门徒拉撒路（Lazarus，原名和拉扎雷斯一致，这里采用圣经中的译名），因为这位门徒在死后经由耶稣的呼唤，复活重回人世。

■拉扎雷斯的人物风格和其余医务猎人大相径庭。

有玩家或许会奇怪，既然拉扎雷斯装置才是复活他人的关键，为什么拉扎雷斯士兵会越来越少，那是因为这种装置是直接应用DNA编码去辨认使用者的，如非当初认定的使用者，就无法启动，所以拉扎雷斯士兵才会越死越少，最后可能只剩下拉扎雷斯一个。

除了用于复活人类，拉扎雷斯装置也可以复活其他生物，所以拉扎雷斯甚至使用过这种装置来复活野生动物，并将其当做一个活标本来研究其生态。这种类似亡灵法师式的做法让驯星者队伍当中的其他成员的都感到难以接受，尤其是帕内尔对此深恶痛觉。所以马卡洛夫不止一次建议拉扎雷斯在复活了动物之后最好别告诉帕内尔，免得这位黑人为了消灭这种在他看起来“不洁”的生物而在船上动刀动枪。

最后一提，拉扎雷斯其实也有着枢纽政府的市民身分，不过因为他自身的战场经历，已经离经叛道的拉扎雷斯早已没有办法重新回到太阳系圈的生活当中，所以他等于是自我放逐到了社会之外。

海德（Hyde）

和拉扎雷斯一样，海德也是经历过第三次突变战争的老兵，他身上的装备都是当时的战服，但是彼时他用的是化学物质作为喷射物进行攻击，以融化叛军当中经过生化改造的战士们身上的有机质护甲。而在战争结束后，因为用于攻击的化学物质并不容易获得，海德干脆把战斗服稍加改造，然后用火焰燃料代替了化学物质，他左手的喷射器也就变成了喷火器。

□在把化学物质喷射换成火焰后，海德的整体战斗力甚至比突变战争时还要高。

跟大量战争后不适应正常生活的老兵一样，海德本身已经是个暴力狂，所以他根本不可能进行寻常的工作，只能继续自己作为雇佣兵的生涯，而他也偏好大威力的武器，除了喷火器，他携带的机关炮和毒气手雷都是一等一的大杀器，所以猎杀怪物对他来说简直是对口得不能再对口的工作。按他自己的说法，海德想要把怪物宰了就是要拿他们来当早餐吃——这话是真是假甚至有点不好判断。

海德在战争中担任生化突击兵的时候，部队当中的许多成员，都因为长期吸收化学物质而出现了精神问题，对于队友们在这方面的疑问，海德的回答是：“只有不够坚强的渣渣才会疯掉。”，但从他的行为方式来看，要不就是海德受到化学物质的影响比其他人都要深，要不就是他在成为生化突击兵之前就已经是这么一副怪脾气了，所以已经没有进一步恶化的空间了。这个设定也和他的名字还有外形来源有一定的关联，“Hyde”这个名字来自于小说《哲基尔博士与海德先生》，更为通俗的译名则是《化身博士》，故事描述喝下了自己研制药剂的哲基尔博士会变身为邪恶的海德先生，做出各种邪恶的行径，哲基尔与海德日后也变成了对双重人格的代称。为了对应这个灵感来源，《进化》当中海德的造型也是一个强壮而且外貌凶恶的大汉，却操着一口英国伦敦腔。

亚伯拉罕·普雷斯利（Abraham Presley）

□阿贝尔横竖看都带着一股太空牛仔的范儿。

他喜欢被昵称为阿贝尔（Abe），是一位言行风范带着洒脱和粗俗的赏金猎人，颇有点牛仔的风范，在加入驯星者团队之前是以抓捕在外臂星系当中潜藏的逃犯维生。想要做好阿贝尔原本的工作，光靠武力手段强大是不行的，还必须有着聪明的头脑，良好的推理能力和过人的智谋，而阿贝尔在这三点之外，还拥有心灵手巧这个特点，所以他简直是无往不利。

不过在过去的老战友帕内尔带着柯博特找到了阿贝尔后，他却毫不犹豫地加入到了驯星者们的队伍当中，放弃了自己已经抓到手的悬赏对象，甚至慷慨地把自己船送给了三个协助他抓捕逃犯的姑娘，潇洒地孤身上路。阿贝尔这种豪迈的范儿某种程度上让人想起了一个形象和其非常相似的角色：《荒野大镖客》的主角约翰·马斯顿（John Marston），他的足智多谋和多才多艺也和他如同牛仔般混乱的职业生涯有关，除了赏金猎人，阿贝尔还当过走私者，盗贼甚至是偷猎者，如果没有相应的头脑和手段，光是这些工作中会面临的危险都足够让他死上十回。在此之上，他还是个很有幽默感的人，嘴边总是挂着各种显得有点粗俗的玩笑。

尽管一开始对柯博特的态度很冷淡，但是加入队伍后的阿贝尔很快就展现出了他的价值，前文提到过帮马卡洛夫解决飞行背包输出力不够的问题只是其中之一，他还修复了帕内尔故障的狂战士战斗服，让其带来的强化效果不会直接杀死帕内尔，而是正常地强化他的战斗力——当然免不了产生严重的疼痛感，所以在游戏中启动对应的效果后帕内尔还是会失去生命值。同时他的武器也经过改造，主武器霰弹枪从发射机制上来说根本就是一把特大号的左轮，副武器标记手枪则体现出了阿贝尔长于计策的一面，无论是标记怪物还是预先标记动物都能够派生出不同的策略。至于阿贝尔的停滞手雷，也是靠他的走私犯生涯的经验，找到一些非法的放射性物质之后才能成功设计并生产。

但这种对技术探根究底的习惯也让阿贝尔在队伍当中碰到了纠结的地方，他非常想要搞清楚拉扎雷斯用于复活他人的装置的作用原理，但是因为那是一款需要验证DNA才能启用的设备，他基本上无法达成这个目的，对于一个足智多谋的聪明人来说，这还真是心头的一根刺。

另外，浪子总是多情，所以阿贝尔对于开朗而带着点纯真的凯拉非常有好感，但又和瓦尔之间有着点暧昧的关系，鉴于他太喜欢开玩笑，也没有人知道他真正的心之所属到底是何方。

威廉·柯博特（William Cabot）

作为队伍中的灵魂人物，柯博特不仅是承载队伍的飞船劳丽·安妮号的拥有者，也是这支队伍的领袖。他是有史以来最为优秀的驯星者，这不仅仅是体现在他的战斗力上，也体现在他作为一个领导者的能力和判断力上，所以哪怕在一开始不怎么待见柯博特，最后连阿贝尔却也说出了“对，我们都是些牛逼哄哄的猎人，但那又如何？只有柯博特是那个能够带着我们全部活着离开的人。”这种话来，可见柯博特的能力和领袖魅力之高。事实上，作为破碎星主要开发方的NORDITA愿意花大价钱请已经退休的柯博特重出江湖，就是看中了他的号召力，仅仅是看在柯博特面子上，就有猎人愿意加入到驯星者的队伍当中，例如名满江湖的格里芬就是其中之一。

□无论何时，柯博特总是一副游刃有余的样子。

柯博特曾经在枢纽政府旗下当过法警，所以他是有着枢纽政府市民身分的，但是因为他办事方式过于“得力”，很快就成为了政府当中错综复杂的政治势力的眼中钉，最终被逐出了这个圈子，所以虽然他有这个身分，却并不能够安然呆在太阳系当中过日子。相比起来，更为生气勃勃的外臂宇宙区域倒是颇适合柯博特。

有趣的是，在游戏设定草案当中，有一个名叫塞安妮·柯博特的角色，当时被定为柯博特的女儿，但最后塞安妮在DLC中登场时，姓氏变成了“余”（Yu），看来最终定案时她的身分发生了变化，不再与柯博特有亲缘关系。

在三篇关于《进化》当中驯星者团队招募成员的短篇故事里，柯博特都有登场，虽然他在故事当中开口说话的机会并不如其他角色多，但是人物塑造却绝对令人印象深刻，他处变不惊，虽然也会对突发事态作出正常的反应，但是却能够下意识地保持沉着，并作出理性的判断，是一位光从言行上就令人感到无比信服的领袖。

●凯拉·迪亚兹（Caira Diaz）

任何队伍都少不了一个学者型的成员，而凯拉在驯星者队伍里面就是标准的科研人员，当然这不是指她手无搏鸡之力，无论是那门既能够使用爆炸榴弹又能够使用治疗榴弹的发射器还是那能够提高队伍整体速度的加速力场都是她战斗力的证明。不过凯拉对于整个队伍来说，最大的贡献还是在于她的科学头脑，她是天体录研究所（Celestial Catalog）历史上最年轻的队伍领袖，也是一位天赋奇才的生物学家，当驯星者队伍当中的其他成员只能够在武力上提供贡献时，凯拉是惟一一个能够从生物学角度看待这场外星怪物入侵危机，并最终有机会找到解决之道的重要人物。而在破碎星上，留给凯拉的时间只有五天，期间她还必须配合着队友们狩猎怪物，所以她面临着比任何人都要艰巨的任务。

那么这位承受了如此重担的女子又是一个怎么样的人？

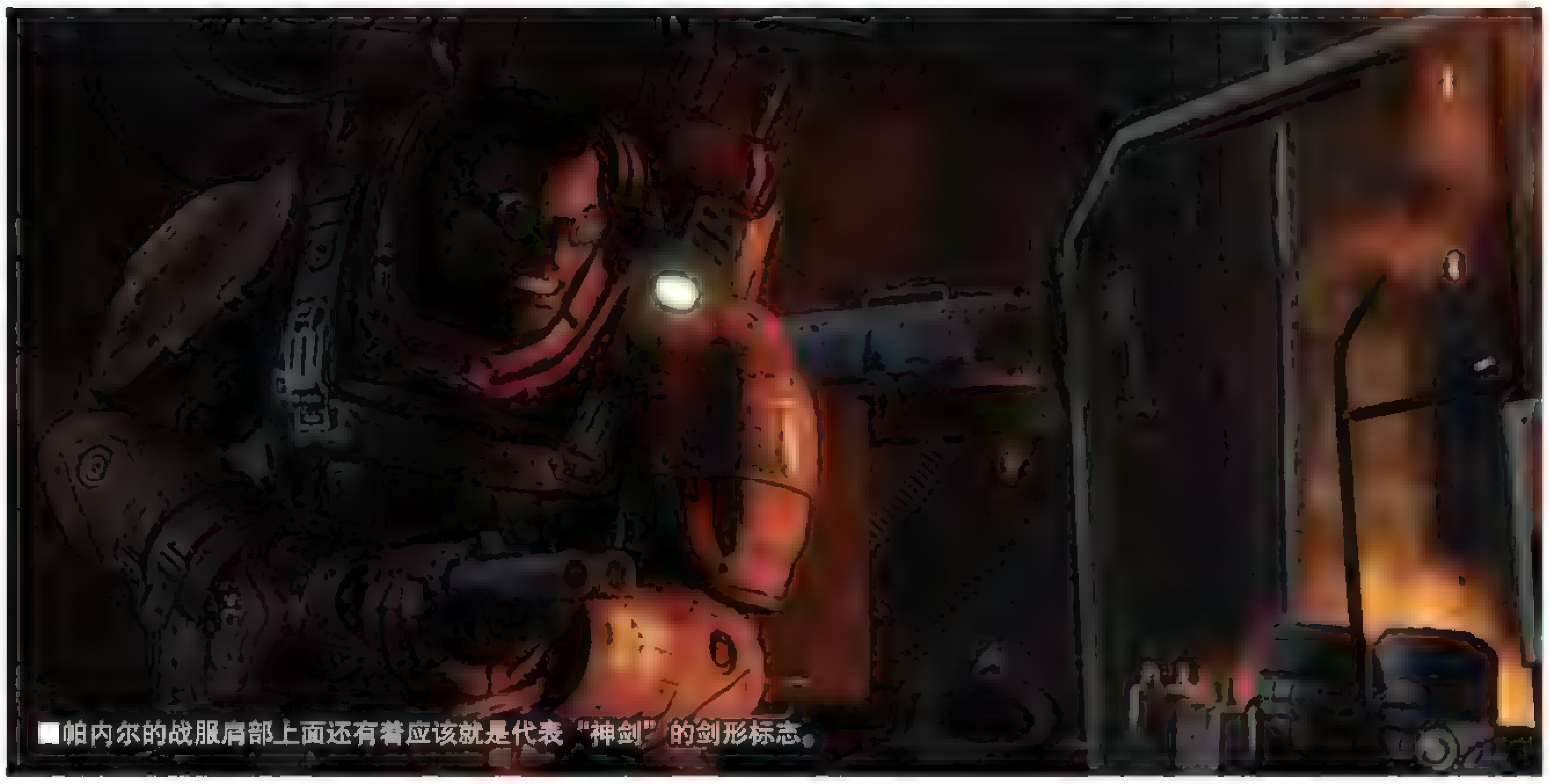
“她既聪明，又风趣。我非常喜欢她。但千万别告诉她我曾说过这种话。”明显已经被她魅力所俘虏的阿贝尔如此说道，不过在游戏当中我们还看不出来凯拉是否也对阿贝尔有着类似的感受，毕竟她还在忙着研究那些在破碎星上大搞破坏的外星生物，而且在她专属的短篇故事中，我们会发现凯拉就和许多埋头苦干型的天才一样，缺乏对自己能力的客观认识和自信，显然也并不擅长于领会身边人们的感情暗示。

■比起能力，凯拉更需要的是自信。

凯拉的配音者也是《进化》的音效设计师Fryda Wolff，除了为凯拉担任声音演出，她同时也是游戏当中所有教程里面的女声旁白，真可谓是多才多艺。

●詹姆士·帕内尔（James Parnell）

黑色的皮肤，接近8英尺的高大身材配上被包裹在狂战士战服里的健壮躯体，詹姆士·帕内尔生来就是一副要踏上兵戎之路的模样，而他也的确以此为目标，先是从雇佣兵做起，最后靠着出色的身体能力、战斗表现和战术头脑，他入选了作为实验计划开展的狂暴突击兵（Rage Troopers）项目。这个项目的原意是通过战服当中的特殊装置，进一步增强士兵的战斗能力，让他们在战场上如虎添翼。但是这个项目最终被证明是失败的，因为战服的增强作用带来的负面效果太强，当其产生故障时，甚至有极高的几率会直接杀死士兵本人。



■帕内尔的战服肩部上面还有着应该就是代表“神剑”的剑形标志。

项目被解散后，帕内尔得以保留着存在故障的狂战士战服，之后他经历了一系列事件，期间也曾和阿贝尔一起并肩作战，并建立了深厚的友谊关系。但是当帕内尔领导某支名叫“神剑”（The Sword）的队伍时，碰到了某个意外，导致帕内尔必须作为替罪羊受到谴责，他甚至被媒体放到了当时的新闻头条上，让帕内尔一时声名狼藉。以该事件为契机，帕内尔和阿贝尔分道扬镳，几经周折，最后，有着丰富作战经验，又懂得使用重火力武器的帕内尔成为了组建驯星者团队的柯博特选中的第一个招募对象，他并不只是担任队伍当中的重火力手，也是一等一的战术专家，最后还依靠着自己和阿贝尔的交情把这位赏金猎人也招募到团队当中，可以说是为这个团队的建立打下了坚实的基础。

虽然已经不为军队服役，但是帕内尔心中还是留着一番豪气，当阿贝尔帮他解决了战服故障导致的高致死率问题后，他把战服产生的强化效果称之为“英雄模式”（Hero Mode），时刻准备这作为队伍的主心骨，在战斗当中贡献出巨大的力量。

●柯洛（Crow）

真名为科瓦尔（Khovalyg）的柯洛是一位隐士，他在退休后故意定居到破碎星尚未被开发和平定的区域，以保证自己能够不被打扰。但是外星怪物的入侵打破了他生活的平静，迫使着柯洛带上他的宠物戈比加入对抗怪物的驯星者团队当中。因为长期隐居在破碎星的野外区域，柯洛成为了帮助猎人们熟悉这颗星球环境的好帮手。

从形象设计上来看，柯洛带着一点蒙古人的特点，同时又加入了一些来自印第安人的元素，让他显得更为野性，而他能够与戈比配合作战的方式灵感则是来自于使用雄鹰作为狩猎伙伴的蒙古猎手。同时为了进一步强调柯洛的隐士身分，他的服装上有着就地取材的元素，例如他的兜帽其实就是破碎星本土野生动物Blitz Leopard的皮革制作而成。

除了以上的特点，在整体风格上，柯洛总是令人想起《边境之地》初代当中的猎人莫迪凯（Mordecai），两者的共同点包括携带着鸟类宠物，使用狙击枪并戴着防风镜等等，甚至连两者的声音都有点相似，一样是带着颇为浓重的喉音。

■柯洛在自己的兜帽上故意留下了Blitz Leopard那标志性的两枚尖牙，让装束显得更为野性。

柯洛的真实姓名是他的曾祖父母所取，他们都是生活于地球之上的蒙古人，不过在柯洛出生时，整个家族已经摈弃了过去的生活传统，所以当柯洛的弟弟出生时，就被取了一个更为现代化的名字：弗兰克（Frank）。

塞安妮·余（Sunny Yu）

在原始设定中被定为柯博特女儿的塞安妮，最终定案中成为了帕内尔和阿贝尔在以前行动中合作过的老战友，如今再一次和两位老朋友并肩作战，利用她作为王牌机师、工程师和永恒的乐观主义者的特点，帮助驯星者团队更好地对抗怪物们的进攻。

实际上，在《进化》刚刚进入开发阶段时，塞安妮曾经是四位初始猎人之一，不过随后她的设定似乎被分割了，柯博特这个名字成为了队伍领导者的姓氏，而塞安妮这个名字和角色的基本特点则作为DLC猎人的素材被保留了下来。她现在是整个团队当中最年轻的成员，但也有着惊人的战斗力，而且作为工程师的技术也非常高明，在和新的突击猎人托法遭遇时，塞安妮就靠着自己的工程师技术，修复了托法被怪物摧毁的机械脚，让他再一次获得了投身战斗的能力。

▲从姓氏和外形上看，塞安妮似乎也和柯博特一样，有着东方人的血统。

斯林姆（Slim）

在突变战争期间，枢纽政府更多地是利用机械和医学科技的方式来增强士兵的战斗力，而殖民地叛军一方则直接使用了生物改造技术来试图增强士兵的战斗力。斯林姆就是其中一个叛军生物改造技术的产物。他原本是一位人类士兵，但是在经过改造之后，拥有了类似昆虫般的脑袋，身体内部有一对额外的肺，能够把呼吸产生的二氧化碳重新循环利用，同时他的身体外部骨骼让他能够在太空中的真空环境里生存，可以说是完全超越了人类这一概念的变种战士（Basilisk Soldier）。

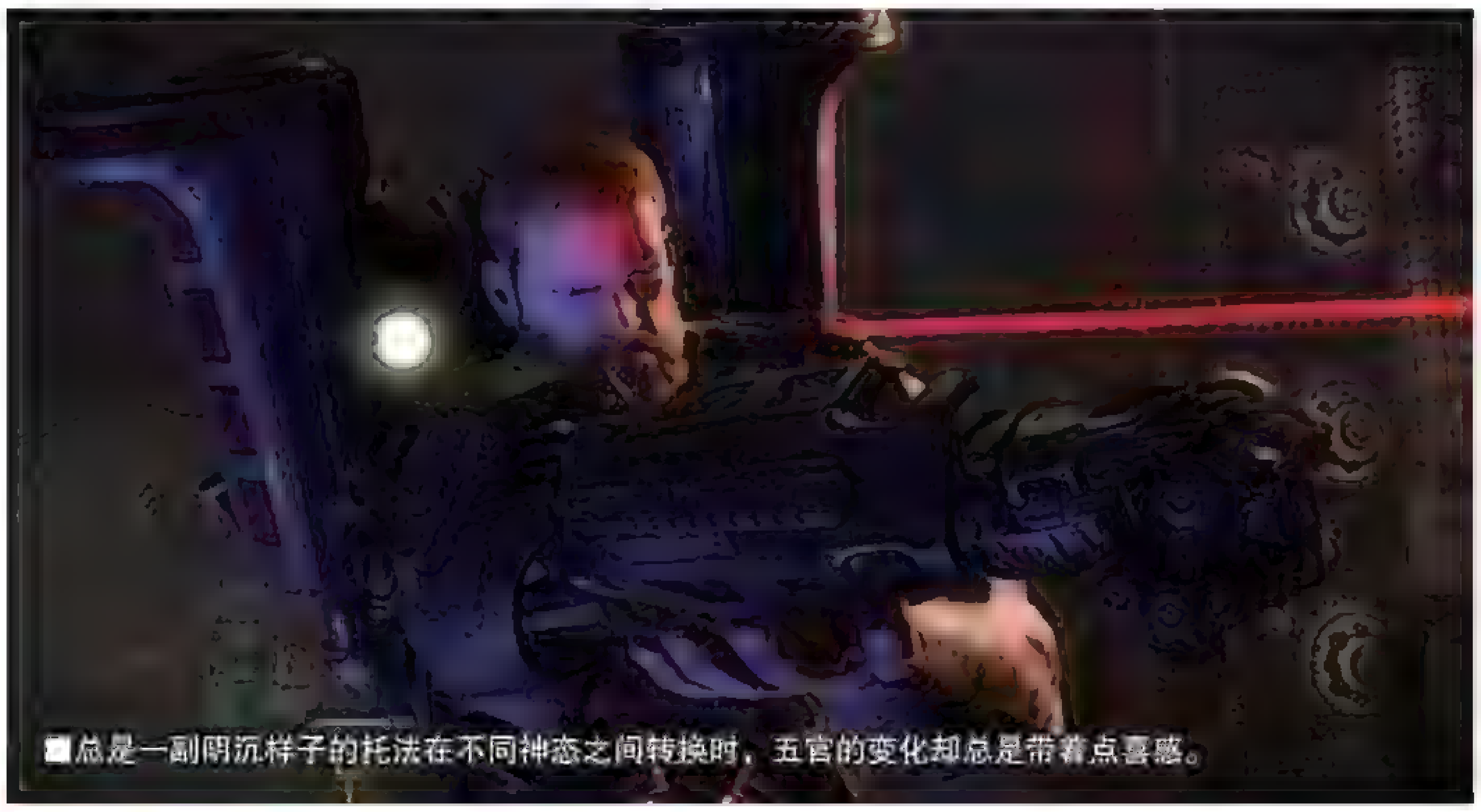
从技术上来说，斯林姆属于第三世代变种战士，所以他的精神状态和能力都表现得非常稳定。而根据托法的描述，他有一位同伴是第一代变种战士，因为技术尚不成熟，这位同伴最后陷入了疯狂，所以实际上变种战士技术不但违反人道，而且和枢纽政府一方的种种实验性兵种一样，存在着这样那样的风险。同时，在突变战争结束之后，两方的特种士兵们的下场也非常类似，像是斯林姆这样的变种战士数量已经变得非常稀少，部分人死在了突变战争当中，其他人则是被暗杀或是被囚禁起来后处决，因为在战争结束后，枢纽政府宣布变种战士都是违法的存在，赏金猎人能够直接把他们抓住后换得大笔的酬劳，所以曾经是赏金猎人的阿贝尔和斯林姆之间相处得不怎么样，但目前两者还算是在战斗层面通力合作着，并没有互相背后放黑枪。

斯林姆当初是自愿成为变种战士的，塞安妮曾经询问过他为何敢接受如此大胆的生物改造，斯林姆坦白，是因为当初叛军保证，当战争胜利之后，他们可以通过同样的技术重新变回人类身躯，但当时恐怕包括斯林姆在内的战士们都忽略了一种可能性：叛军或许会输掉突变战争。结果，随着叛军被枢纽政府击败，变种战士们也失去了重新变回人类躯体的机会。他为了保证自己的人身安全，不得不潜藏到破碎星的森林当中，过着不为人知的生活，有点类似于柯洛，只不过他的隐居完全是被迫的。随着怪物袭击了破碎星，斯林姆不得不走出森林，选择为了这颗星球和猎人们并肩作战。

■斯林姆不太介意别人拿他外形开玩笑，有时候还会自己模仿苍蝇的飞行声音来恶搞一下。

托法（Torvald）

半人体半机械，身体有大半被机械义肢化的托法在撤离行动的过程当中，被怪物几乎撕碎了所有的肉体，而他的家人更是惨遭怪物杀害。在通过用机械修复和替代缺失的躯体后，带着满满的复仇欲望，托法重新回到破碎星，一心要找到杀死自己家人的怪物，让其伏诛。就在他独自追击怪物时，却被对方破坏了机械身躯的双脚，幸好偶遇的塞安妮发现了托法，并出手帮其修复了躯体，而这位挪威人战士也因此为契机加入到了驯星者的团队当中，共同与怪物作战。



■总是一副阴沉样子的托法在不同神态之间转换时，五官的变化却总是带着点喜感。

复仇者再度集结！

——《复仇者联盟2》趣味解构

特别企划 SPECIAL FEATURE

用千呼万唤始出来去形容《复仇者联盟2》在国内的上映还真是不能更贴切，本片最早在4月22日就已经于多个地区上映，我国的香港地区也在4月23日上映，然而在内地却竟然要得到5月12日才能观影，实在是让一众漫威粉丝望眼欲穿。如今电影终于顺利上映，相信各位读者在大饱眼福之余，也想要更深入了解一下这部电影的种种妙处，这期特别企划，就让我们来解构一下这部或许是2015年最热门的大片吧。

文 稀饭 美编 NINA

《奥创纪元》数据一箩筐

作为漫威电影计划第二阶段的收官之作，《复仇者联盟2 奥创纪元》的重要程度不言而喻，所以其投入是惊人的，当然从目前本片的票房来看，产出也是惊人的，在我们进一步了解这部影片之前，不妨让我们来看看它的一些有趣的数据吧。

阵容

导演 乔斯·韦登

监制 凯文·费吉

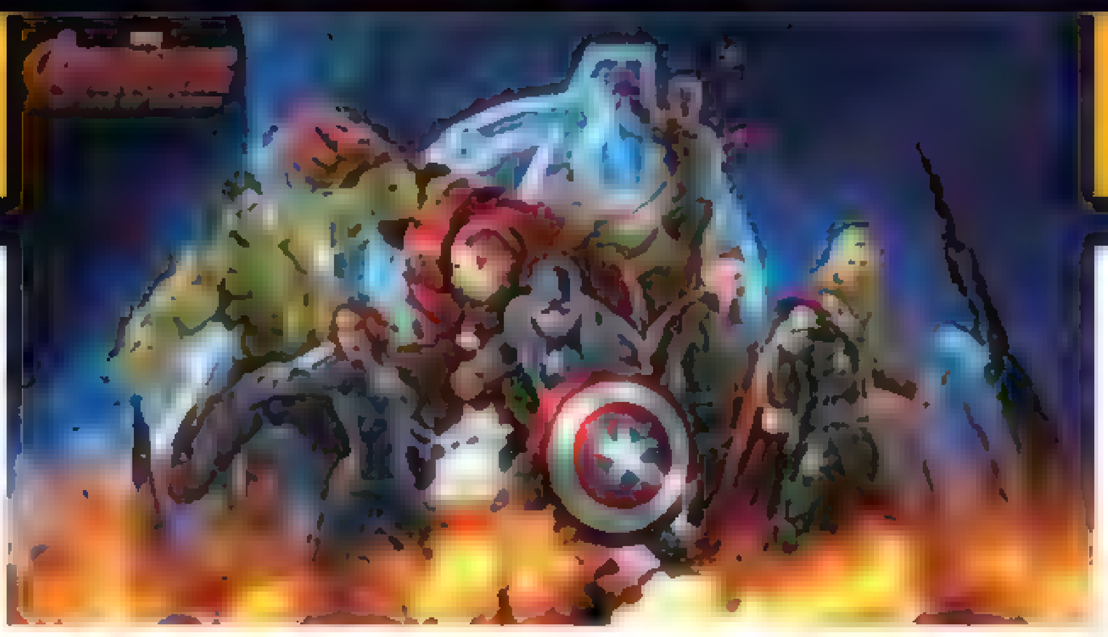
编剧 乔斯·韦登

剧本 乔斯·韦登

主演 小罗伯特·唐尼（饰钢铁侠）
克里斯·埃文斯（饰美国队长）
马克·鲁法洛（饰布鲁斯·班纳/绿巨人）
克里斯·海姆斯沃斯（饰雷神索尔）
斯嘉丽·约翰逊（饰黑寡妇）
杰瑞米·雷纳（饰鹰眼）
托马斯·克莱舒曼（饰斯特拉克男爵）
詹姆斯·斯派德（饰奥创）
亚伦·约翰逊（饰快银）
伊丽莎白·奥尔森（饰猩红女巫）
唐·钱德尔（饰战争机器）
保罗·贝特尼（饰贾维斯/幻视）
安唐尼·麦凯（饰猎鹰）
海莉·艾特沃（饰佩姬·卡特）
伊德瑞斯·艾尔巴（饰海姆达尔）
塞缪尔·杰克逊（饰尼克·弗瑞）

▲2014年的圣地亚哥动漫大会上，《奥创纪元》的大部分主要演员都一一登场与观众们见面。

票房



▲《速度与激情7》目前在内地的票房表现遥遥领先，《奥创纪元》能否挑战其地位呢？

《奥创纪元》在北美的上映时间迟于全球的许多地区，5月1日才正式公映，而且恰逢Floyd Mayweather对阵Manny Pacquiao的世纪拳皇争霸赛，可以说开场是有点不利的，不过仍然最终斩获了1.84亿美元的首周票房。

随后的第二周，《奥创纪元》仍然创造了2134万美元的票房，同期比起之前的《复仇者联盟》要低不少，但考虑到《复仇者联盟》的首周成绩并没有《奥创纪元》高，可以认为是本片产生的话题效应让票房在前期显得较为集中。

在全球范围内，截至5月11日，《奥创纪元》已经产生了高达8.75亿的票房，这个数字目前尚未超过《复仇者联盟》和《钢铁侠3》在漫画影片史中创造的记录。值得一提的是其中5700万的票房是由IMAX版本产生的，足以说明这一高端电影播放规格的日渐流行。

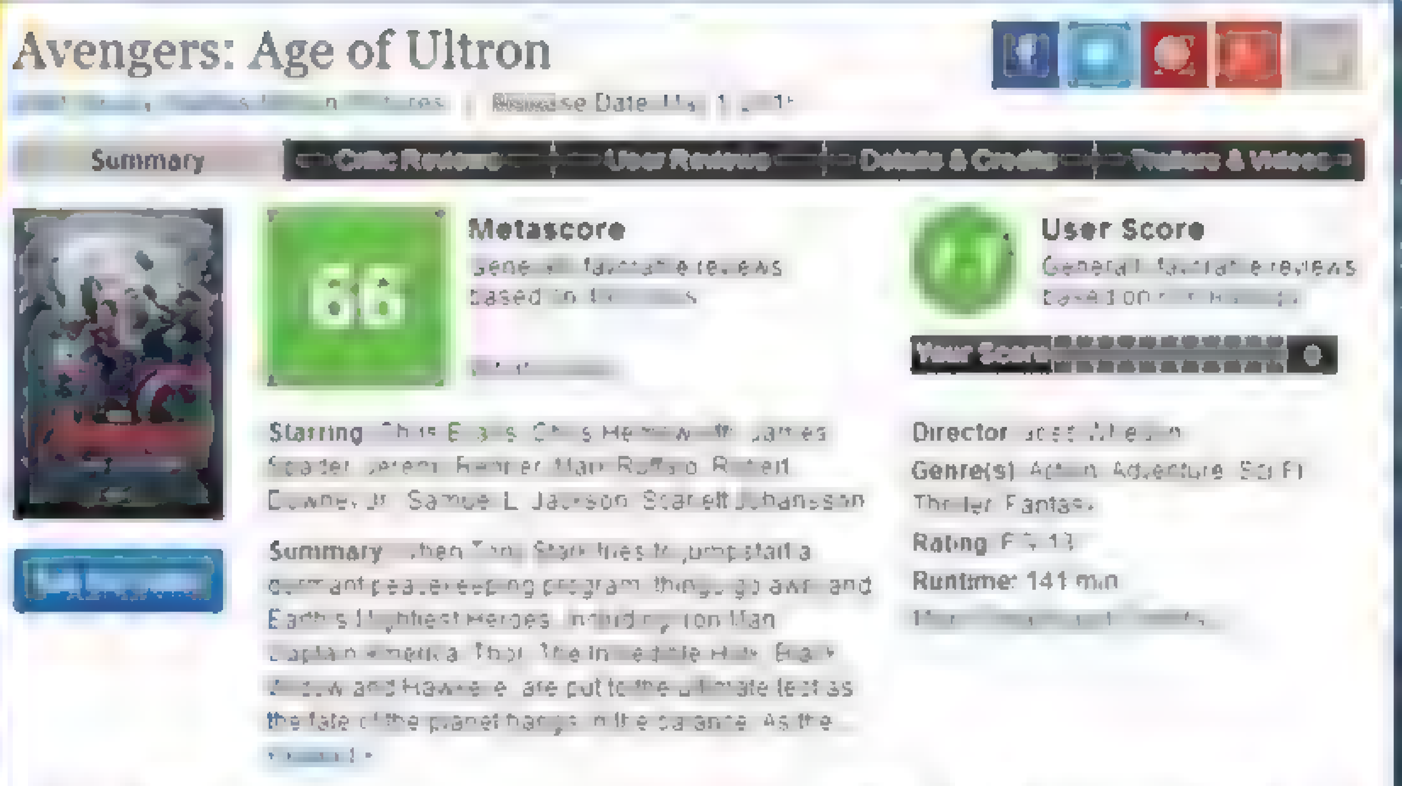
虽然看似整体票房远低于前作，但各位真饭无需担心，因为这个票房不包含目前已经是世界顶级电影票仓的中国市场，5月12日本片在中国地区上映后，首日零点票房就收入了2642万元，而且因为播映日为周二工作日，其票房吸引力尚未被全面引爆，往后的表现同样令人期待。

不过虽然票房惊人，今年《复仇者联盟2》有个珠玉在前的对手，那就是全球狂收14.6亿美元的《速度与激情7》。在缺乏中国票房输血之前，《奥创纪元》和其之间存在着极大的票房距离，而鉴于《速度与激情7》已经饱享了中国市场的丰盛票房，足以证明一部好莱坞大片是否在中国内陆地区上映之间的巨大收益差别，如果各位读者也为这巨大的票房贡献了一分力，不妨为自己骄傲一下。

另外根据目前美国地区分析，本片的观众当中男性的比例比较高，达到了59%，而女性观众只占41%，然而从电影本身是属于超级英雄题材作品的角度看来，其实这个女性观众比例还是非常高的，另外一个特点则是59%的观众年龄都超过了25岁，证明虽然《奥创纪元》在故事定位和尺度上偏向青少年群体，但是作为社会中流砥柱的青中年人群体才是其消费主力，这一趋势也解释了为什么漫威会选择"内战"这个颇有些沉重的题材作为《美国队长3》的故事主线，因为漫威已经对于自身电影观众的接受能力尺度变得越来越有把握了。

评分

虽然从流行度和话题度上来说，《复仇者联盟2》是一部无可挑剔的作品，但其作为主流商业片的定位也决定了其在整体评分上不会达到一个非常夸张的高度，整体来说只是中上偏下水平。不过正如俗话所说，"高分信媒体，低分信漫威"（误），一部作品在专业影评角度受到的评价并不完全等同于它的娱乐价值和对于粉丝的吸引力，所以各位读者如果觉得媒体评分和自己的观影感受有所偏差，也纯属正常。但只要我们能够从这部作品当中获取到自己想要的乐趣，便已足够，他人的评价也无非只是一家之言，无需在意。在这个前提之下，相信大家就能够心平静气地看待《奥创纪元》所受到的评价了。



■《奥创纪元》在Metacritic上虽然综合评分不高，但是用户评分则要高上不少，可见观众的接受度要比影评人高得多。

●主要媒体评分一览

Metacritic	66/100（49家媒体综合评分）	波士顿环球报	63/100
烂番茄网	新鲜度75%，用户评价6.7/10	滚石	88/100
		时代杂志	80/100
		帝国杂志	80/100
IMDb	8.1/10	娱乐周刊	67/100
IGN	8.6/10	华盛顿邮报	63/100
CinemaScore	A级	纽约时报	60/100
芝加哥太阳时报	88/100	洛杉矶时报	60/100
综艺	80/100	纽约客杂志	50/100

媒体评价摘选

刺激而惊爆眼球，《复仇者联盟 2 奥创纪元》是一部令人满意的续集，有着——回归的重要角色与几张新面孔以及一个强大的反派。

——烂番茄网

《复仇者联盟 2 奥创纪元》的成功之处在于把为他们的英雄创造一个强大的反派当成了首要目标，并在形象塑造上作出了一些新尝试，但是这一次动作场面的处理并没有达到完美。

——《好莱坞报道》杂志

如果这就是品牌塑造的典范之作，也是大型娱乐工作室在 2015 年的表现标杆，那本片还是令人满意的。不像是它的标题人物(奥创)，《复仇者联盟 2 奥创纪元》的确有着（一部电影的）灵魂。

——《综艺》杂志

终有一天，《复仇者联盟》主题电影总会被他们所承担的耍酷炫重任所压垮。我的意思是，他们总不可能无止境地拯救世界吧? 但起码在本片当中，我所担心的日子尚未到来。

——《芝加哥太阳日报》

《奥创纪元》就像是把整个夏天要放的烟花都塞进一部电影里。它不是逐渐走向高潮，而是开场就是高潮。(乔斯・韦登) 犯了一些小错误，在动作场面太薄弱的段落制造了一些小混乱。但他用专业的手法弥补了这些问题，创造了一部处处细节都带着史诗级享受的作品。

——《滚石》杂志

《奥创纪元》大揭秘

和《复仇者联盟》比起来，《奥创纪元》要冒的风险其实一点也不小于前者，因为虽然影片本身的模式和基调已经有了前者作为参考，其内容对于普通观众来说却是全然陌生的，先不说别的，光是副标题里的“奥创”就足以让没有接触过漫画世界观的观众一头雾水。而鉴于目前漫威电影当中涉及到整体世界观的元素越来越多，我们必须假设，有的读者观众们可能在看完了以后，虽然肯定能够搞清楚整个故事的大概走向，却对一些细节感到困惑。

不用担心，本期特别企划，我们特地为各位读者整理了一下本作的故事亮点分析和众多角色的细节介绍，已经观影完毕的读者可以不妨来补补课哦。

《奥创纪元》故事分析

前情相关

在《奥创纪元》之前，漫威已经拍摄了 10 部电影，如果从故事上来算，其实每一部影片都是《奥创纪元》的前传，毕竟这些电影相关的角色几乎都会在《奥创纪元》当中亮相，也只有《银河护卫队》在故事上面算是相对独立，因此和本作的联系相对较小。

当然，这种算法就有点太偏执了，毕竟并不是每一部漫威作品的故事线和《奥创纪元》存在着紧密联系，如果仅仅是从故事关键元素上来算，和本片关联最大的电影只有两部，那就是前作《复仇者联盟》和被称为“复联 1.5”的《美国队长 2 冬日战士》。

1.《复仇者联盟》相关元素

洛基的权杖

权杖拥有控制他人心灵的能力其实来源于顶端上的无限宝石：心灵（Mind），《奥创纪元》中其内在核心被钢铁侠托尼・史塔克详细解析后，展现出了一个完全超越了地球技术水平和理念的人工智能架构，这个架构最后变成了奥创，也一定程度上变成了贾维斯的衍生人工生命体：幻视的智能架构。同时有被心灵宝石控制过的经历令鹰眼对操控心智能力有了一定的抵抗力，还启发了托尼，让其为鹰眼配备了封锁心灵能力者的特殊箭支。

航空天母

除了大就是用来被别人拆的航空天母无论是在《复仇者联盟》还是在《美国队长2 冬日战士》里面的功能归纳起来都是一大坨被用来拆的铁，不过到了《奥创纪元》之后，航空天母终于发挥了一次比较积极的正面作用，成为了终场时的救星。

玛利亚·希尔

在《复仇者联盟》中第一次惊艳登场的希尔在《奥创纪元》当中的身分经历了较大的变化——又或是说本质上其实并没有变化，在经历了神盾局探员到逃亡特工再到史塔克企业雇员的职业生涯起伏后，她又重新回到了尼克·弗瑞身边，所以严格意义上来说，她又成为了一名神盾局探员。

史塔克大厦

片中被绿巨人当做放指令投必杀技“怪力砸神”的场景的史塔克工业总部在《奥创纪元》中延续了《复联》中最后被砸得只剩一个“A”留在顶部的造型，当然整体已经被科技宅兼业主托尼翻修过，变成了复仇者联盟的基地，昆式飞艇停机坪、客厅、实验室、机甲仓库、健身房和衣帽间等等区域一个不缺，已经和漫画当中的功能基本保持一致了，所以它也不再是史塔克大厦，而是应该被称为复仇者大厦。

班纳的裤子

《复仇者联盟》中最搞笑的一幕，就是布鲁斯·班纳脱离变身后，不得不随手找了一条牛仔裤套在身上。而在《奥创纪元》当中，充分认识到自己解除变身后会化为裸体的班纳直接为自己打造了一条超弹力秋裤，平常直接穿在衣服之下，哪怕在变身绿巨人后再还原成人形时，也可以保证自己不会“君子坦荡荡”。

齐塔瑞人

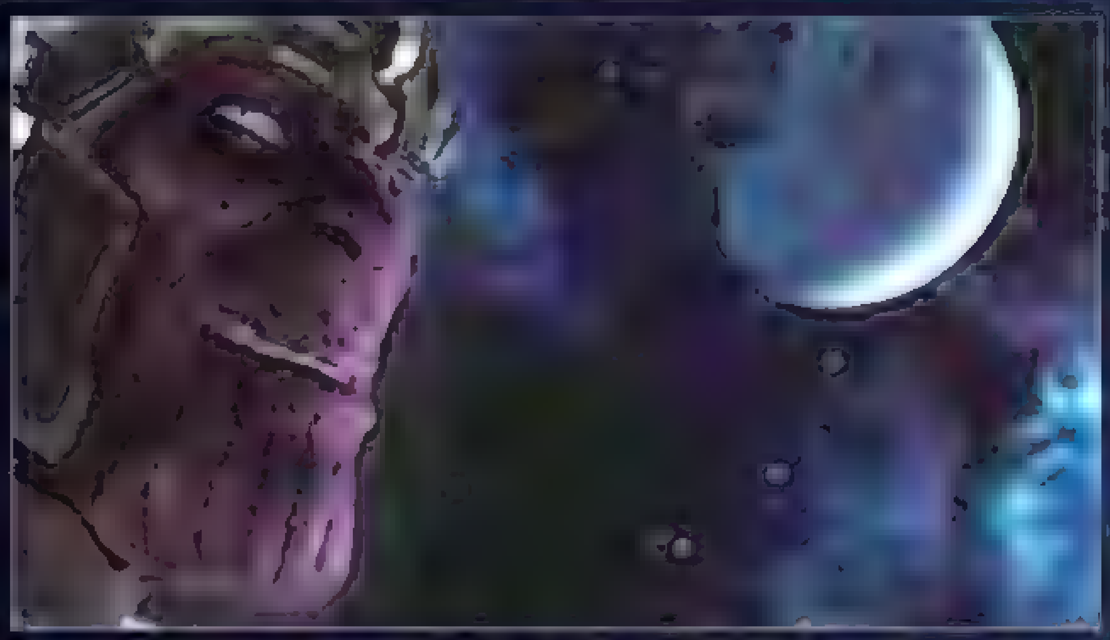
作为《复仇者联盟》真正反派登场的齐塔瑞人在《奥创纪元》当中的戏份只是一个引子，不过实际上除了作为九头蛇的研究对象和托尼受猩红女巫影响后产生的幻觉的主题，齐塔瑞人的外观设计似乎也影响了奥创本身的身体构造，用作开发它身体的材料和他的外观都有着齐塔瑞人的痕迹，考虑到洛基的权杖也是从齐塔瑞人手上获得，而奥创的思维源自于镶嵌在权杖上的心灵宝石，风格上有一脉相承之处倒也不难理解。

绿巨人大破坏

作为一个活生生的移动灾难，绿巨人出场的时候不拆拆楼砸砸房都对不起自己的名号，这一点在《复仇者联盟》中大拆航空天母中就有体现，而或许考虑到这对绿巨人的破坏力体现得不够极致，《奥创纪元》当中干脆再设计了一场反绿巨人装甲对战，让观众们亲身体会一下绿巨人的“拆迁力”，好理解一下为什么《复仇者联盟》中航空天母里还有一个专门为绿巨人设计的可空投式监牢。当然，稀饭我个人感觉更触目惊心的还是钢铁侠边拆边买的“壕力”……

灭霸

早在《复仇者联盟》的彩蛋视频当中，就暴露出了灭霸才是指使齐塔瑞人攻击地球的幕后黑手，而在《银河护卫队》当中，灭霸也在宇宙范围内掀风引浪，一切的目的都是为了获得被掌握在各方势力手中的无限宝石，而在《奥创纪元》最后，灭霸的行动就预示着他已经厌倦了使用阴谋，而是决定带上有着强大力量的无限拳套，直接动手夺取现有的无限宝石。



2.《美国队长2 冬日战士》相关元素

神盾局

总体而言，《美国队长2》讲述的就是神盾局逐渐在九头蛇的阴谋中坍塌破灭的过程，而这一外部环境的状态被延续到了《奥创纪元》当中，九头蛇在四处开花，大肆研究齐塔瑞人残留下的科技，而神盾局却不得不东躲西藏地进行着他们的复苏计划。直到影片的最末尾，我们才看到了神盾局归来的征兆。当然，实际上这个进程从未中断，一直都在电视剧《神盾局特工》中进行着，有一直在追看的读者应该都很清楚。

尼克·弗瑞

IGN评出本片的缺点之一，就是尼克·弗瑞太神棍，明明没有任何关于他的动静，突然就在影片末尾带着一艘航空天母出来救场。事实上，不要说只看过《美国队长2》的观众一头雾水，连一直追看《神盾局特工》的真饭恐怕都只能猜到一点点关于弗瑞的动向。不过个人认为大家不必在这点上太较真，因为哪怕是在漫画的世界观里，尼克·弗瑞也是一个奉行秘密主义到极致的人，经常作为大逆转专用角色登场，《奥创纪元》中他的登场作用也非常类似，缺少的，只是登场之前的铺垫而已。

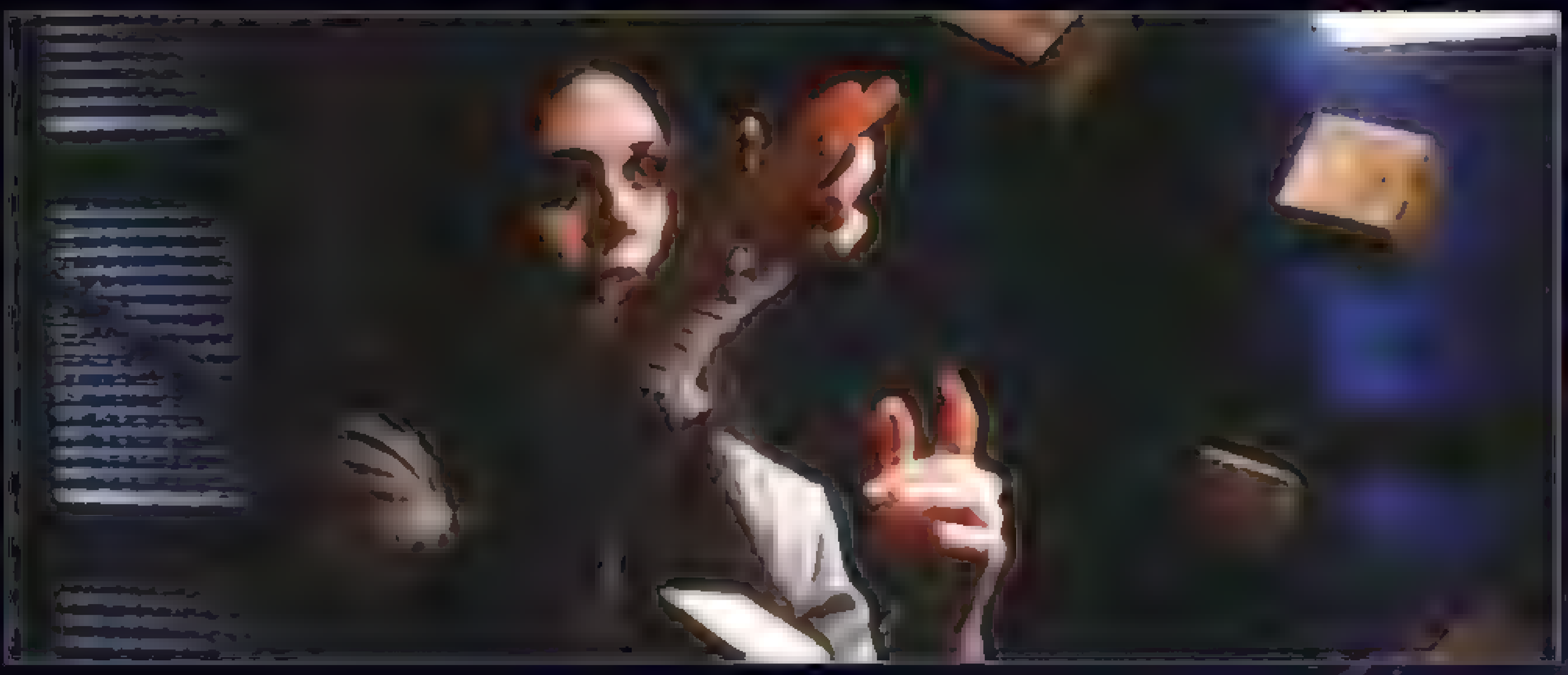
九头蛇

在《美国队长2》算得上华丽登场的九头蛇已经渡过了他们的巅峰，开始了往后漫长的杂兵生卒岁月——这不是在恶搞，而是彻头彻尾的事实，起码在漫画世界当中，除非他们自身的行动和主线有关，不然九头蛇绝大部分情况下登场时都是用来给英雄们当现成沙包，又或是和同样沦为杂兵预备役的“好基友”组织AIM狗咬狗。《奥创纪元》的开场就奠定了这个基调，作为防守最严密的基地之一，九头蛇的东欧分部的兵力在复仇者联盟面前战斗力不要说5，连1可能都达不到，惟一拿下的战绩就是趁着快银的干扰用能量炮重创了鹰眼，更不用提作为头领的斯特拉克也是全面逗B化，一边对手下大喊我们决不投降，回头就小声和同僚和斯特商量要如何向复仇者投降，简直是上梁不正下梁歪的典范。所以九头蛇这部剧中惟一算得上战斗力的也只有马克西莫夫孪生兄妹了，可惜的是剧情中两人先是成了奥创的打手，后来又反水和复仇者联手，哪里还记得什么老东家，九头蛇是啥？能吃吗？

猎鹰

在《美国队长2》故事开端就享受到和主角一起登场待遇的猎鹰也算得上是这部片子里的重要角色了，不过在一线英雄云集的《奥创纪元》里肯定就没有这待遇了，能露个几次脸就不错了，但重要的是，片尾的一幕预示了猎鹰将会在后续的漫威作品当中和美国队长一起行动，所以观众们大可以期盼他在《美国队长3 内战》中继续作出精彩的演出。

马克西莫夫兄妹



影片最末尾中作为九头蛇试验品登场的马克西莫夫兄妹在很早之前就被作为宣传的一环而频繁被提及，出现在作为“复联1.5”的《美队2》结尾当中自然算是不出所料，而随后他们也的确如同观众们预料地那样在《奥创纪元》当中大展身手。这里要提及的一个事实，实际上漫威没有说死两人的身分，留下了一定的解释空间，例如虽然他们父母双亡，但是无法证实那是否就是生父母，所以他们仍然有可能是万磁王的孩子，而虽然他们的能力并非是通过变种人基因自动觉醒而获得，但是在设定当中也有部分变种人的基因是通过其他手段后天激活，所以这两人的能力解放也可以用这一途径去解析。不过，有一点可以肯定的是，因为版权冲突的问题，起码在福克斯松口之前，快银和猩红女巫的确都不会被公开地宣布为变种人。

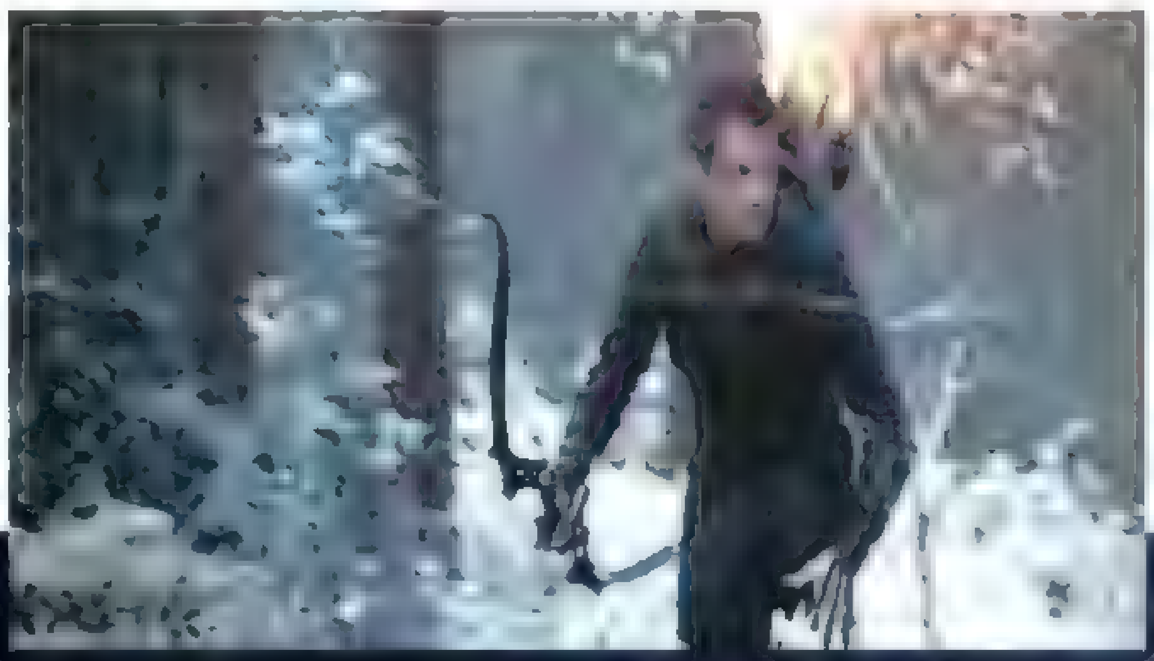
故事亮点解析

●1.突袭东欧

这个部分的故事开始得有点突然，复仇者联盟几乎在电影的一开始就已经处于对九头蛇东欧分部的进攻当中，并且最后击垮了这里的部队。钢铁侠在基地内部找到了一个密室，也发现了九头蛇正在研究齐塔瑞人科技的秘密，却没有料到自己会被猩红女巫偷偷影响了思维，走上了一条错误的道路。

解析：

实际上《奥创纪元》的开场可以接续到《神盾局特工》第二季第十九集，故事讲述寇森特工（Agent Phil Coulson）一行人组成了当初的队伍——甚至包括现在已经成了叛逃特工的沃德，前去北极圈中的九头蛇实验基地，拯救被抓走的神盾局特工死灵锁（DeathLock）和异人族成员林肯・坎贝尔（Lincoln Campbell），而作为领队的寇森实际上另有秘密任务，那就是试图在基地当中找到被九头蛇夺走的权杖的去向。寇森最终找到了资料，确定了权杖的所在之地：东欧小国索科维亚（Segovia），并将其交给了名义上还是在跟史塔克打工的玛利亚・希尔。



鉴于这个九头蛇的基地军力对于一般神盾局探员来说过于强大，自然轮到有重火力的复仇者出场去处理，于是也就是有了《奥创纪元》开场的那一幕。

●2.复仇者大厦

虽然成功取回权杖，但是猩红女巫在托尼意识中种下的不安种子，开始伴随着史塔克本身对于地球安危的焦虑而逐渐发芽，当他发现权杖上的宝石中其实存在着一个前所未见的人工智能架构时，托尼有了一个其实充满了风险的想法，他甚至还以此说服了布鲁斯・班纳对他伸出援手，协助创造一个用于维护人类社会和平的强大人工智能：奥创。

开发奥创的过程并不顺利，最后史塔克和班纳不得不暂时离开，参加在复仇者大厦举办的派对。在此期间，奥创却在偶然间诞生了，它被设定了一个目标，它也按照着这个目标去搜寻自己所需的知识，并了解这个世界。然而作为一个人工智能，它的思维方式既是人性化的，却又缺乏最基本的人性，所以最终得出了想要人类和平，就必须促成他们的进化，就如同上帝召唤的洪水，又或是灭绝了大部分恐龙的陨石，清除掉不适合的人类，让优秀者得以存活。而他手上的第一个牺牲者，就是和他比起来显得过时而落后的人工智能贾维斯。

解析：

尽管从名义上来说，奥创的确是托尼的造物，但是它的基本架构并不是基于现有科学技术理论之上制造，而是存在于心灵宝石当中。那么为什么一颗宝石当中会有一个人工智能的模型？

从漫画的原型上来说，奥创的架构不同于一般人工智能是有原因的，它是基于“蚁人”汉克・皮姆（Hank Pym）的脑部神经系统而构筑的人工智能，这意味着它的存在形式就更接近于人类。但是电影当中修改了这一点，把奥创的制造者替换成了托尼・史塔克，虽然在设定上来说，托尼和汉克都是漫威宇宙当中数一数二的天才，可是两人专攻的方向存在着差别，很那想象一直都在走机械工业路线的托尼会突然想起要用扫描自己大脑的方式来创造一个人工智能，所以最后改为了在心灵宝石当中发现了人工智能的架构。

说回宝石本身，无限宝石在终极漫威宇宙的设定当中，是一个古老的生命体“奈米西斯”（Nemesis）的一部分，除了现有的六颗宝石，还有第七颗宝石：自我（Ego），当七颗宝石齐聚，就会让奈米西斯复生（不是召唤神龙！不是召唤神龙！真的不是召唤神龙！因为很重要所以重复三次！）。而在奈米西斯被复仇者击败后，宝石再次四散，此时竟然有四枚宝石化为了类人形态，其中就包括了心灵宝石。

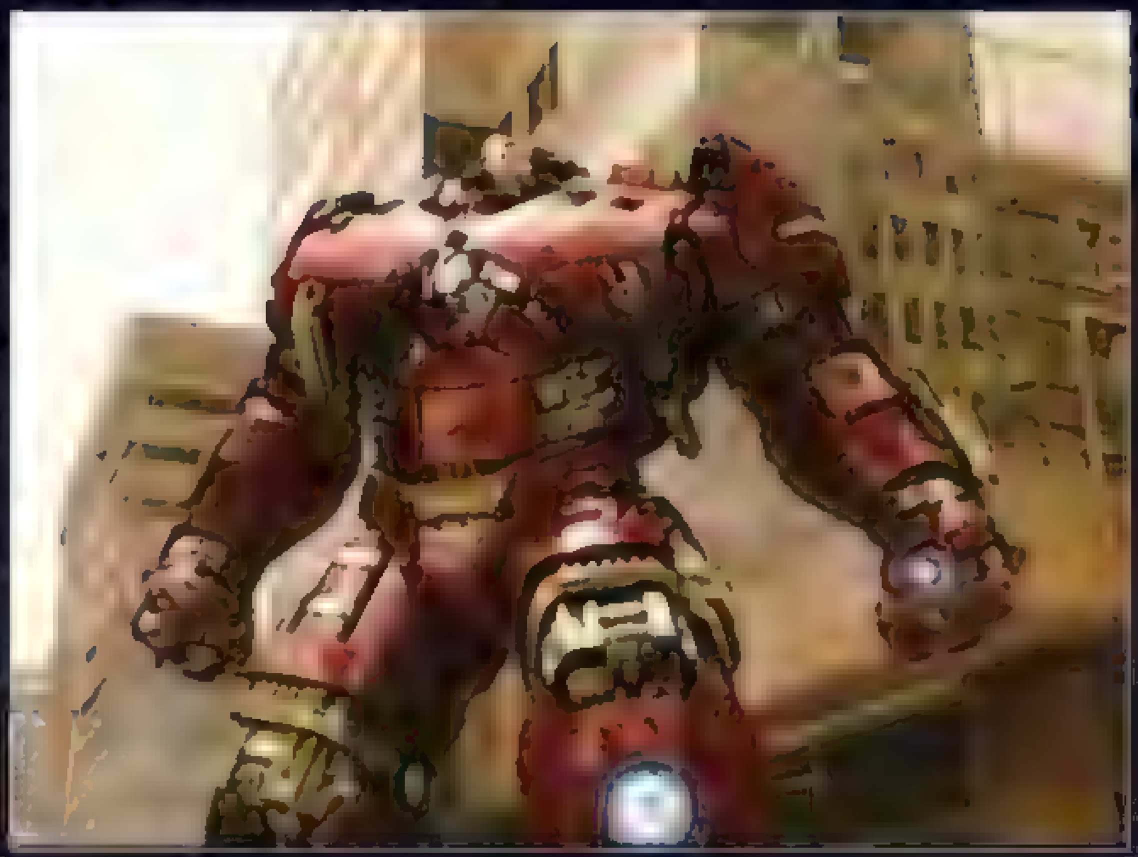
假设电影世界观当中有参考这一设定，那么我们可以认为，其实心灵宝石当中原本就存在着一个智能，它的雏形被取出，并改造成为了奥创，所以奥创在电影当中一直致力于让自己进化，归根究底，就是想要制作出一具能够真正容纳心灵宝石当中自己“本体”的躯干。而从结果上来说，他创造出了一个自己都意想不到的后代：幻视（Vision）。

●3.非洲之战

奥创大闹了一番复仇者大厦，然后把索科维亚的九头蛇基地改成了自己的老巢，还招募了快银和猩红女巫作为自己的盟友，不过他仍然需要寻找一副坚不可摧的躯体来容纳其本体意识，而在地球上，能够达到这一要求的金属也只有一种，那就是汎合金（Vibranium）。

基地位于非洲的军火贩子尤利西斯·克劳尔（Ulysses Klaue）手头上就有这种金属，而当奥创想要将其拿到手时，复仇者一行人也及时赶到。钢铁侠与自己的造物战成一团，而击败了尤利西斯手下的其他成员却受到了猩红女巫的精神操纵影响，纷纷陷入幻觉，自持身为神明而对此有抵抗能力的索尔也被引入了一个关于仙宫陨落的幻觉当中。惟独已经被心灵宝石控制过的鹰眼早有准备，击退了猩红女巫，却已经无法阻止局面恶化，因为原本被命令在昆式飞艇上待命的布鲁斯·班纳也遭到了猩红女巫的袭击，化作被操纵的绿巨人，朝着附近的城市冲去。

看到局面演变到如此地步，托尼不得不放弃和奥创的战斗，转而呼叫飞行于卫星轨道上的维罗尼卡护甲增强组件，装备反绿巨人护甲，与变身后的班纳大战一场，虽然最终阻止了绿巨人，却让奥创得到了汎合金。



解析：

1. 尤利西斯·克劳尔

尤利西斯·克劳尔是漫画当中就存在着的角色，他把自身转变成了实体的声波，并且能够用替换了右手的声波发射器发动攻击。不过在电影当中他的身分变成了一个武器贩子，他也有一些继承漫画设定的元素，例如他从虚拟的非洲国家瓦坎达（Wakanda）中盗取汎合金，这让他在脖子上被烙了一个代表“盗贼”的符号，瓦坎达就是超级英雄黑豹（Black Panther）的故乡，这意味着两人之间肯定存在着冲突，而在漫画当中，克劳尔也的确是黑豹的主要对手之一。电影当中奥创在被触怒时出手打断了克劳尔的右手，某种程度上让这个角色有了朝漫画中造型靠拢的条件。所以或许在接下来漫威第三阶段的电影之一《黑豹》当中，尤利西斯·克劳尔将会以主要反派的身分再度登场

2. 父与子

因为奥创是托尼的造物，所以从关系上来算，两者的确是父子，起码托尼自己对于这一点还是很认同的，在军火贩子的基地中和奥创一见面，托尼就开始吐槽：“啊，骚年，你真是伤透了老爸我的心呐！”（Ah, Junior.You're gonna break your old man's heart.）。但是对于有上帝情结，认为自己高于一切的奥创，有个身为凡人的老爸简直是不可接受，偏偏它又在言行上有着托尼的影子——毕竟它的基础数据是托尼编的，于是当尤利西斯指出它言行和钢铁侠有相似之处时，便立刻受到迁怒惨遭断手。

3. 诸神之黄昏

在猩红女巫的能力影响了复仇者一行人后，黑寡妇和美国队长看到的都是自身内心所潜藏的恐惧，惟独索尔看到的情况不太一样，他置身于仙宫的宴会之中，却被彩虹桥的守卫者海姆达尔的幻象警告，称索尔将会毁灭他们所有人。这个幻象与其说是索尔自己内心的恐惧，倒不如说是一个预言，而他也意识到了这一点，所以在结束了非洲之行后，索尔前去寻找他的亲密盟友艾瑞克·沙维格（Erik Selvig）博士，试图进一步读解这个预言。

这个额外的故事线并非是无用的闲笔，虽然其后索尔靠着预言的启示召唤雷电，帮助创造了幻视，但其最主要的用途是为其后索尔的个人电影《雷神索尔3 诸神之黄昏》作为铺垫，鉴于这一部作品的上映时间晚于《美国队长3 内战》，到底海姆达尔口中所指的那个让仙宫众人步向毁灭的索尔是真正的索尔，还是漫画当中托尼·史塔克创造出的索尔克隆人“瓦格纳洛克”（Ragnarok，词义即为诸神之黄昏），就要等电影上映才能够证实了。

4. 维罗尼卡与反绿巨人装甲

反绿巨人装甲（Anti-Hulk Armor，按照对Hulk的译法不同也被称为“反浩克装甲”）首次登场是在《钢铁侠3》，不过实际上的镜头只有三四秒，演示了一回千斤顶特技之后就彻底没动静了。或许是意识到其机动性低下，不适合在绿巨人失控时立马赶到现场，于是史塔克联合班纳设计了一套全新的系统，让其在地球轨道上飞行，从而能够随时应托尼的召唤而来，护甲的形式也不再是一体化，而是采用了类似《钢铁侠3》中托尼护甲的部件组合式，能够随时和其合体，也可以根据情况更换和补充部件。

那么问题来了，为什么这个系统要叫维罗妮卡（Veronica）?

这个梗其实很冷，它关系到一个出现于1939年的漫画系列《阿尔奇》（Archie），里面的主人公是个青少年高富帅阿尔奇·安德鲁斯，而他身边有两个经常为他争风吃醋的女孩子，一个是贝蒂·库珀——没错，她的名字和布鲁斯·班纳的情人贝蒂·罗斯（Betty Ross）是一样的，而另外一个是维罗妮卡·洛奇（Veronica Lodge），于是既然贝蒂是绿巨人的其中一个克星——爱往往可以唤回班纳的神智，那另外一个能够用暴力途径把绿巨人“打醒”的克星自然就要被命名为“维罗妮卡”了。

●4.首尔追逐

有了构筑身体的材料，奥创还需要一个能够创造全新身躯的器具，那就是身在韩国的赵海伦所发明的再生舱（Regeneration Cradle）。靠着之前在复仇者大厦中夺走的权杖，奥创利用心灵宝石的能力控制了赵博士，并让她开始把奥创自身的资料传送到新的身体当中。

但也正是在这个过程当中，接触到奥创身体的猩红女巫读取到了它的思维片段，也了解到了它的最终目的。向史塔克报仇的确是马西莫夫兄妹的目的，但是毁灭人类世界就完全超出了他们能够接受的范畴，两人立刻决定与奥创背道而驰。

失去了重要的协助者，奥创终于在和复仇者的较量当中落了下风，最后被夺走了尚未完成数据传输的身体，也失去了权杖，只能抓走了黑寡妇作为报复。

解析：

1. 赵海伦

对于观众们来说，赵海伦（Helen Cho）算是一个全新的面孔，而就算对于漫画读者来说，这个名字也颇为陌生。其实她的名字来源于一位有着东方面孔的超级英雄：阿玛迪斯·赵（Amadeus Cho），漫威宇宙当中其中一位最顶级的天才。他在漫画设定中拥有一位女儿，名字就是赵海伦，不过这个名字其实是为了纪念阿玛迪斯的母亲而取。鉴于赵海伦博士的背景在电影当中几乎没有被深入提及过，她在电影世界观中到底和阿玛迪斯·赵是否有着联系，就要等日后漫威官方进一步揭晓了。

2. 江南 Style

因为赵海伦博士是韩国人，她的研究室也设立在韩国的首都首尔，所以这一部分剧情的取景直接就选址在了韩国。不过恐怕大部分观众都没察觉到，实际上追逐发生的地点取景于大名鼎鼎的首尔江南区，也就是突然红透全球的鸟叔（Psy）那首《江南 Style》当中描述的地点。要是隔三差五能够看到超级英雄在飞天遁地和于马路上追逐，那我想生活在江南区的确是一件很有 Style 的事情。

3. 黑寡妇的用途

要说本片当中比较囧的故事线，布鲁斯·班纳和黑寡妇之间的感情发展算是其中之一，理科草食男配总攻女王怎么看怎么违和，更离谱的是这两人还打算丢开复仇者的破事直接双宿双飞，要是在首尔黑寡妇能够全身而退，那么这两人说不定就真的翘掉最终战直接闪人了。为了防止出现这种状况，乔斯·韦登安排了一个奥创抓走了黑寡妇的桥段，算是给了一个布鲁斯·班纳参与最终战的理由。但问题是这个理由给得很刻意，因为无论从任何角度看来，奥创抓黑寡妇都是缺乏意义的。它不需要黑寡妇提供任何情报，毕竟它的 AI 系统触角遍布整个网络，然后它也不打算杀掉黑寡妇泄愤，倒是在她面前拿自己的旧身体耍了一把《致命格斗》式的终结技，最离谱的是，它连安排看守黑寡妇的机甲傀儡都没几个，布鲁斯·班纳甚至都没变成绿巨人就把她救了，作为一个以上帝自居的人工智能，奥创这人质利用方式也实在是差劲得完全不符合身分。

●5.决战索科维亚

虽然被夺去了心目中的身体，也失去了盟友，奥创却仍然坚持于自己预设的目标——维护人类社会的和平，也就是消灭绝大部分的人类。他把大部分的索科维亚改造成了一个巨大的浮岛，要将其升到极高的空中，然后化为陨石砸向地面，重现令生灵灭绝的冰河时期。

阻止奥创不是最困难的部分，毕竟复仇者们已经阻隔了奥创向外传播信号的途径，它已经被困在了现有的身体当中，但是要阻止索科维亚被砸向地面，并且在此之前救走还在城市当中的市民则成为了一项难题，还好尼克·弗瑞带着航空天母以及新生的神盾局来援，复仇者一方也得到了新加入的生化人成员：幻视的协力，最终还是成功阻止了灾难。

结局并不完全是美好的，马西莫夫兄妹中的哥哥快银，为了掩护鹰眼，遭受枪击，失去了生命。意识到自己永远不可能和黑寡妇真正在一起，化为绿巨人的布鲁斯·班纳则偷偷乘着昆式飞艇离开了队伍。

威胁世界的危机再次解除，复仇者们也再度各奔东西，索尔回到仙宫处理预言当中的危机，托尼·史塔克继续去当他的花花公子和发明家，史蒂夫·罗杰斯则组建了一支全新的队伍，包括老朋友猎鹰、战争机器还有新加入的幻视和猩红女巫，以及又再度孑然一身的黑寡妇，开始了新一轮维护世界和平的艰巨任务。

然而他们都并不知道，远在宇宙的彼方，一直阴谋夺取所有无限宝石的灭霸在见证了奥创的失败后，终于坐不住了，决定亲身上阵，一场围绕着无限宝石的力量而展开的宏大战争，即将到来！

解析：

1. 幻视

在漫画世界观的设定当中，幻视原本是被奥创所创造，并用于渗透进复仇者联盟的生化人卧底，但是最后幻视却决定站在复仇者的一边，与自己的“父亲”对抗。某种程度上，电影版的幻视仍然是沿用了这一设定中的某些关键元素，例如幻视的身体某种程度上的确是由奥创打造的，只不过用途并不是为了产生一个新的人工智能，而是为了制造一副躯体，但比起这个，更重要的是，幻视在电影世界观当中的身分更为复杂。

从其言行的表现方式上来说，幻视更接近于作为主导程序引入的贾维斯——毕竟两者的配音演员都是保罗·贝塔尼（Paul Bettany），但是同时因为这幅生化躯体当中已经被导入了一大部分的奥创程序，所以其“灵魂”的一部分，是奥创的延续。当然决定了幻视思维完整度的还有那脱去外层蓝色包裹，呈现出橙色核心的心灵宝石，它被镶嵌在了幻视的额部，内含的人工智能架构也成为了幻视的一部分。所以当被问到他是谁时，幻视最后的回答是：“我……就是我。”（I am ……I AM.），他就是一个全新的生命体，不再是他任何一个组成部分的延续。

2. 后续

打完了团体战，英雄们又该各自赶自己的单人秀了，不过这一次的情况又和第二阶段有所分别。首先是钢铁侠的个人电影已经演完三部曲了，小罗伯特·唐尼也明确表示自己演史塔克演得有点腻，于是漫威的折中方案自然就是选了《美国队长 3 内战》这个能够让钢铁侠和美国队长同时担纲的故事，所以托尼并不会在观众们的视线中脱离，而担纲《内战》首席主演的美国队长自然也会在这部“复联 2.5”的作品当中继续大展神威，惟一令人担心的，就是按照漫画原本的故事线，美国队长会在内战当中死去，冬兵巴基·巴恩斯随之接替了美国队长的称号，这一情况是否会在电影世界观中发生，将是《内战》当中最大的悬念之一。

相比起来，雷神索尔方面的故事线既有可能相对独立，只是讲述了一个类似北欧神话当中诸神之黄昏传说的故事，也有可能会和《内战》互相呼应，进一步构建新的故事线索。

最终，上述两者都会把故事引入到漫威史上最庞大的一部电影作品：《复仇者联盟 3 无限战争》当中，这部或许会是《复仇者联盟》系列电影收官之作的宏大史诗将会分为上下两部，分别在 2018 年和 2019 年上映，届时我们将会看到一众英雄与灭霸正面对抗的英姿，也可以期待着在第三阶段的高潮过后，漫威还将会为我们带来什么样的精彩情节。

属于超级英雄电影迷们的美好岁月，还将持久地延续下去。

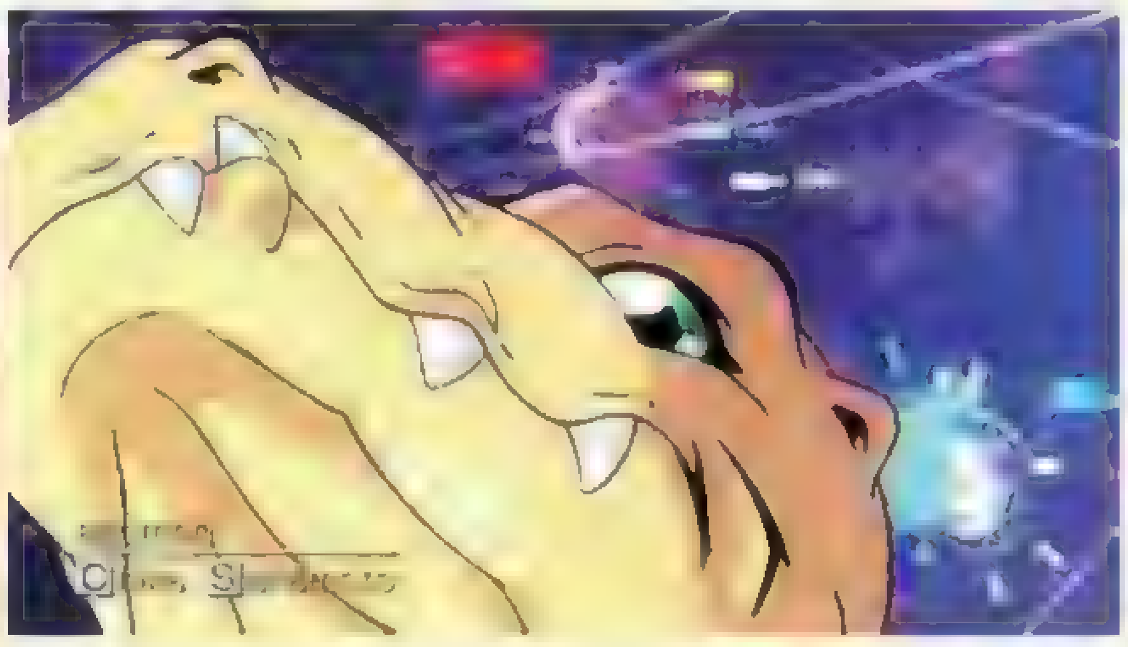
多边共享 Fun Factory

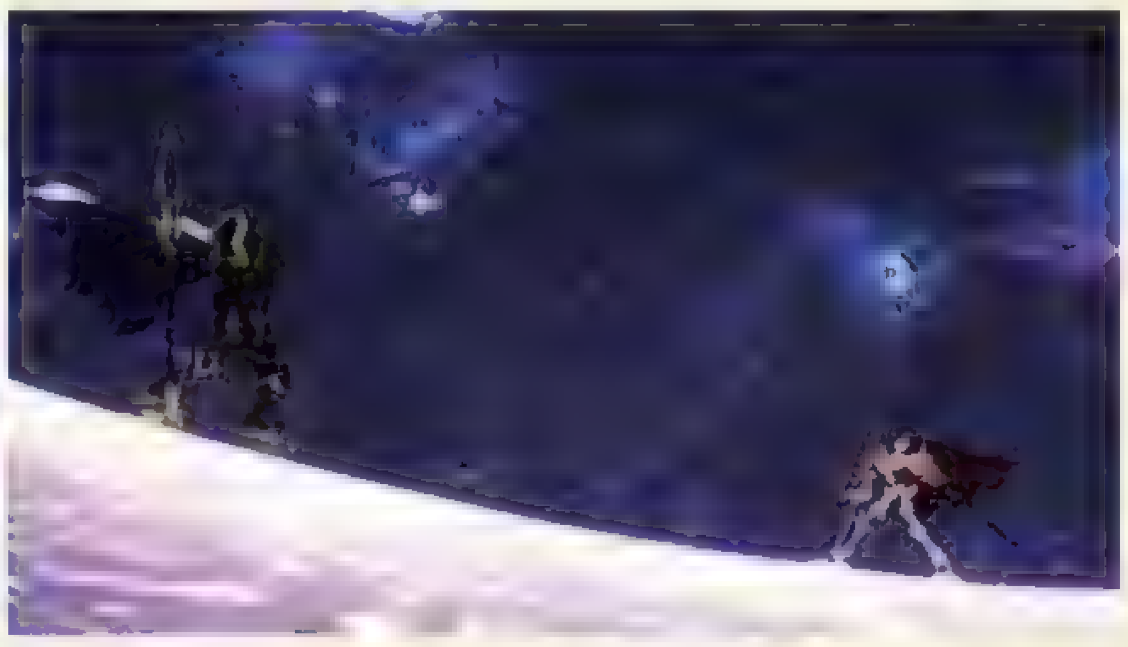
重拾童年的感动——《数码宝贝大冒险 tri》11月上映

相信许多玩家都对改编自万代同名游戏及电子宠物系列的初代《数码宝贝》动画记忆犹新，这部十几年前曾在国内播出的动画可以说是许多90后的童年回忆，由和田光司演唱的主题曲《Butterfly》更是堪称经典。今年是“《数码宝贝》系列”诞生的15周年，官方随即展开了一系列全新企划，其中已发售的PSV游戏《数码宝贝物语 网络侦探》销售情况良好，但原本预定在4月播出的动画《数码宝贝大冒险tri》却临时延期。

不过在近日，东映再次公开了关于这部动画的新情报以及预告片，本作的播放形式将改为剧场版，长度共计6章，第1章“再会”将于11月28日上映。本次的剧场版仍将以初代动画的角色作为主角，但是人设与声优都做了更换。值得一提的是，剧场版中登场的各只数码宝贝的声优并未替换，仍然保持初代TV版的原班人马，剧场版的主题曲和插曲也将采用TV版的曲目，不过都进行了重新编曲和录制，尽量保证了本作的原汁原味。

新剧场版的故事发生在初代动画以及老剧场版之后，那些我们熟悉的孩子们都已经成长为充满了成熟气息的高中生。从最新的情报中可以看出，剧场版中又一次出现了暴龙兽对阵古加兽的经典场面，而全新的宣传图更是和剧场版《数码宝贝 滚球兽的诞生》中的结尾做出呼应，实在让老观众们感动不已。更让人感到惊喜的是，数码宝贝“十三皇家骑士”中的奥米加兽和阿尔法兽都将在剧中登场，最新的情报中还出现了它们之间对决的场面，不知道本作的剧情又会有怎样的展开呢。总之，距离本作的上映时间已经不远了，让我们一起拭目以待吧。





天堂还是地狱？——《一个人的地球》

稀饭 提供

美剧《一个人的地球》由著名喜剧演员威尔·福特自编自演，描述2020年一场病毒后，地球上最后一个幸存者菲尔的生活与冒险，是一部别出心裁的生活喜剧。自三月放映以来的本剧现已经临近完结，剧集在更新到中段时虽然落于俗套，但好在每集只有20分钟左右的长度并不会让观众觉得过于枯燥。作为肥皂剧式的生活喜剧，本剧在特殊的世界观设定下显得别具一格且笑点十足，细细品味之下倒也能发人深省。

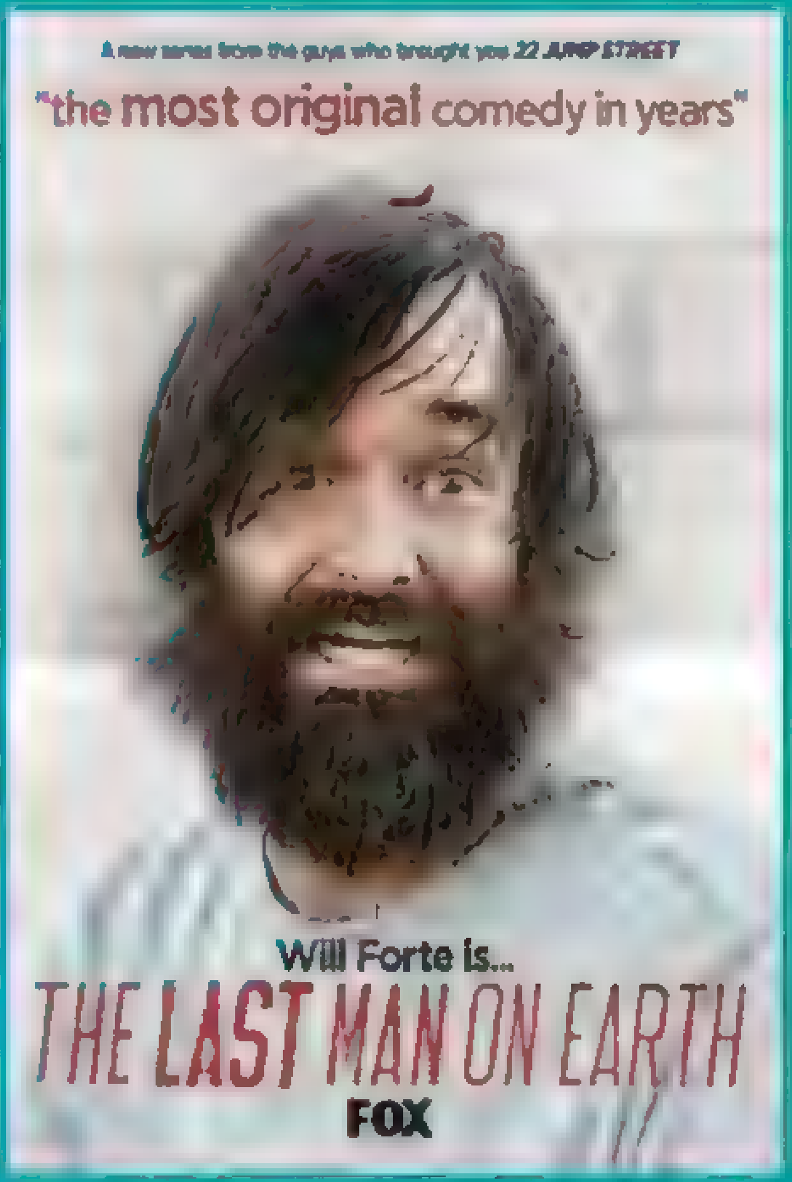
末世题材的作品在近年来虽说不上烂俗，但是也早已无法让观众们产生强烈的观看兴趣了。而在以喜剧为题材的本作，身处末日后的菲尔没有遇到丧尸也没有遇到洪水猛兽，没有让人肾上腺素激升的战斗桥段，更加不存在什么慷慨壮烈的剧情。虽然生命没有任何危险，但是菲尔却每天备受精神的折磨。虽然情节俗套，但也笑点十足。对于菲尔而言，末日后的世界仿佛就是他的私人领地，只剩下菲尔一个人的地球，没有死尸堆积如山，也没有破落的断壁残垣。在刚开始的剧情中，幸存的主角享受着无法无天的自由，一个人的世界让主角就好像沉浸在游戏之中。菲尔的无聊和搞笑程度在第一集的二十分钟中展露无遗。可当观众接受了主角扮傻卖萌的设定时，剧情却开始悄悄用细节向观众暗示一种低落的情绪。孤独和寂寞成为戏剧冲突，也快推动剧情使之进入了下一阶段。而显露真实面目后，菲尔的谐谑情境从无厘头的喜剧变成了一个悲剧。这种通过剧情铺垫，感染情绪的表现方式倒也别具一格。

虽然名字是《一个人的地球》，但是我们知道这个世界上根本不存在能只有一个角色的电视剧。即使是在《我是传奇》中的威尔·史密斯也带着爱犬战斗了大半部电影。而此时如果需要出现一个二号主演的话，观众又会预期这角色是个什么样的存在呢？反正菲尔想要一个热辣的姑娘。在身为末日后唯一的幸存者，菲尔简直就像是世界之王一样，作为拥有了世界的国王，也要有一个王后，生活才能算得上美满。而上帝真的就给菲尔带来了一个女王，之后的剧情发展就犹如一款超级沙箱游戏，它真实无比，但是没有剧情没有NPC。在游戏中做了各种尝试后，我们开始觉得无聊，决定做些起来事情来解闷的时候，大家亲爱的妈妈突然就走进了房间要和你谈亲情和人生，虽然觉得唠叨，但当我们终于下定决心打开心扉和老妈进行久违的沟通时，你却突然接到了无数好友的邀请去进行很多你平日里最喜欢的活动。面

多边共享 Fun Factory

对这样的选择我们是放弃玩耍的机会和妈妈好好聊聊，还是扔下她去赴约呢？虽然剧集中的菲尔已经没有妈妈，但是他却始终面对着类似的选择。世界上最后的幸存者，不管是否接受都必须去面对去沟通。观众看剧集的同时，也不免和剧中菲尔的遭遇产生共鸣。

抛开出色的世界观和细腻的情绪表达外，这部剧的整体构架也就没有什么令人惊喜地方了。为了剧情的推进，菲尔除了在第一集中有些洒脱外，之后的遭遇简直就像一个十足的人生输家，剧情给予同时菲尔的一系列遭遇简直羞耻度爆表。不过在这样一部喜剧片中，我们能在从菲尔的生活中，看到人在面对寂寞时的无助，看到面对人性的选择时能坚守住道德的底线。在让人产生思考的同时，为观众提供稳定的笑料，那么作为一部喜剧它已经有了足够的价值了。



《龙珠Z 复活的F》S.H.Figuarts可动玩偶公开

2015 年度，“《龙珠》系列”最新剧场版《龙珠 Z 复活的 F》已于今年 4 月 18 日上映，延续上一作剧场版《龙珠 Z 神与神》的设定，跟随破坏神比鲁斯修行的悟空即将迎来自己命运的宿敌——弗利萨！！！

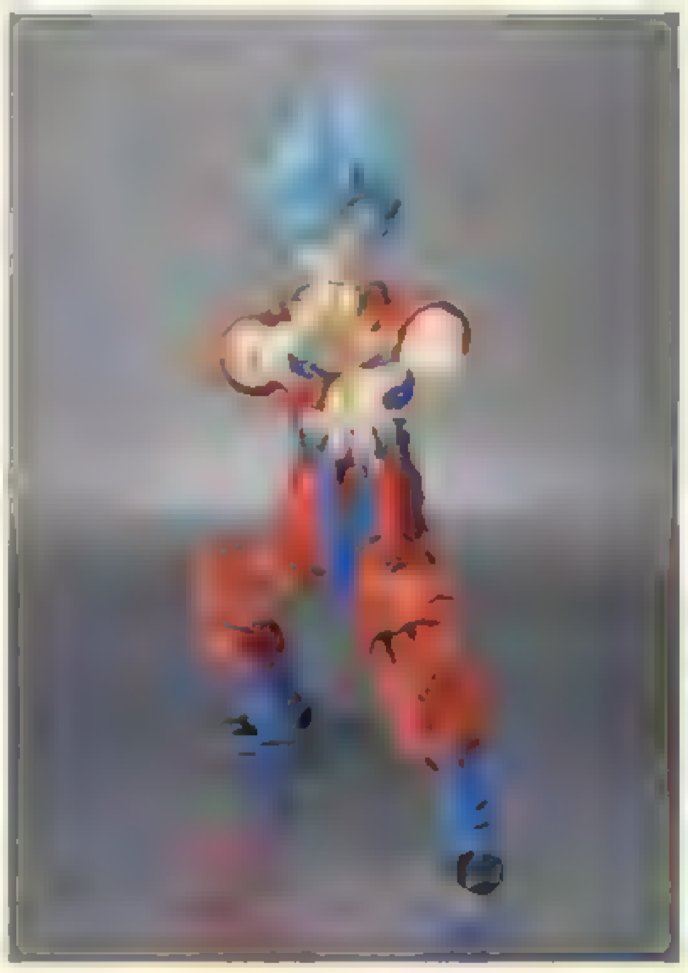
对没错就是这货，此次氪金归来的宇宙最强弗利萨不仅带着 100,000,000,000,000,000,000 点的爆表战斗力来找悟空一家寻仇，万代也同时以史上最快的速度公布了 S.H.Figuarts 规格的“《龙珠 Z 复活的 F》系列”手办来挑战玩家的钱包。（这个系列的手办在 4 月 20 日已经开始正式接受预定了，发货日暂定于十月。）

虽然我们已经记不到在“《龙珠》系列”30 年的历史长河中，屡败屡战又阴魂不散的弗利萨大人已经被孙家老小多少次轰杀为宇宙尘埃，但是此次归来的终极进化黄金战衣版弗利萨已经不再那个甚至会被克林秒杀的弱鸡了。氪金归来的弗利萨将为悟空会对造成了巨大的威胁，虽然我们都知道弗利萨大人依旧不可能成为那个干掉悟空的终极 Boss. 不过新剧场版中和蓝发超级赛亚模式的悟空激斗的弗利萨，也总算是出了这多年来的一口恶气了。

S．H．Figuarts 版本的黄金战衣弗利萨，在表层做工上使用的特殊涂层不仅令弗利萨大人在原作中魔性的黄金光泽得到了完美的还原，同时这金光闪闪的格调也放佛突显着弗利萨大人的高贵和超凡实力，当然这个配色给人最直接的冲动果然还是买买买呀！除了弗利萨以外，新剧场版中悟空的全新战斗状态“超级赛亚人上帝 SS”模式也同样推出了相关手办。当然，虽然名字超级酷炫，但是仅仅是开了蓝发模式的悟空和氪金弗利萨相比感觉给人的购买欲明显就不是那么的强烈了。两个模型配合 S.H.Figuarts 系列模型强大的可动性，黄金版弗利萨自颈部开始肩、肘、腕、腰、膝、踝的全身关节几乎全部都可以进行移动操作。而“超级赛亚人上帝 SS”版本的孙悟空也以全身可动作的模式登场！两款都收集的玩家不仅能将动画中各种各样的姿势都重现，动手来摆几个全新的造型也必定乐趣满载。

模型信息

登场作品《龙珠Z 复活的F》	
商品名称	S．H．Figuarts黄金弗利萨
商品内容	本体，交换用脸部零件3种，交换用右手头颈2种，交换用左手一种
商品材质	ABS、PVC材料
商品尺寸	全高约110毫米
对象年龄	15岁
价格	4536日元（含税）



模型信息

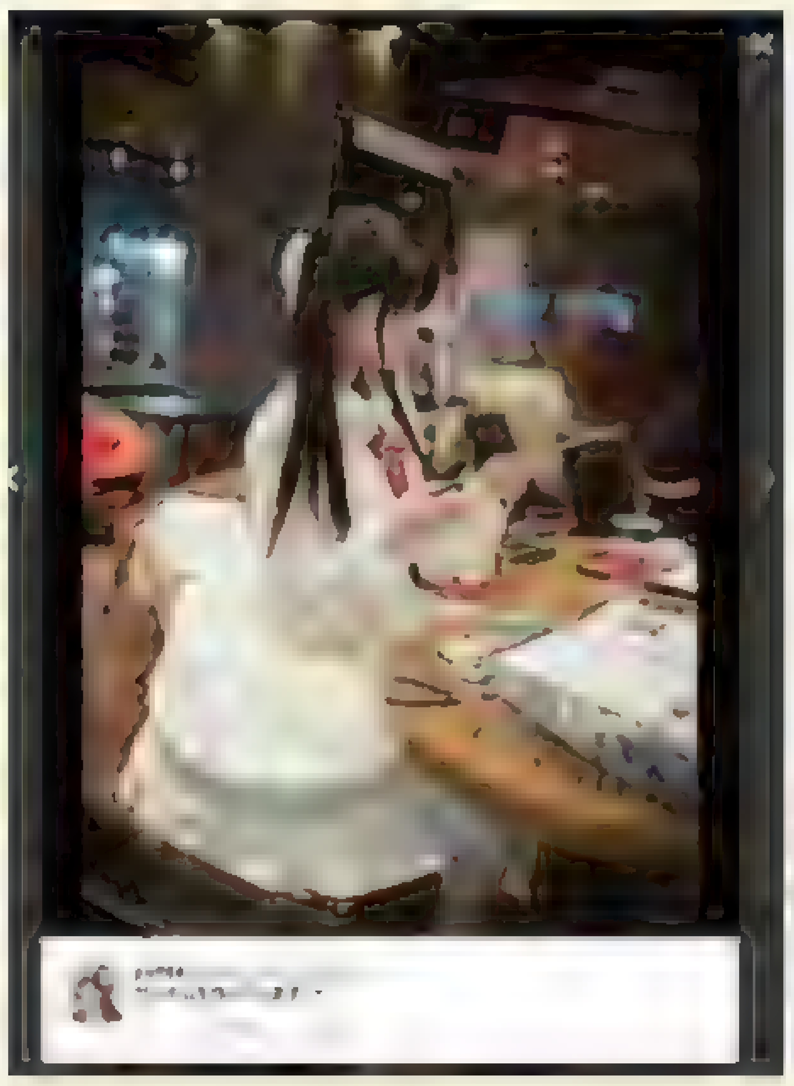
登场作品《龙珠Z 复活的F》	
商品名称	S．H．Figuarts超级赛亚人上帝SS（超级赛亚人孙悟空）
商品素材	ABS、PVC
商品尺寸	全高约160毫米
对象年龄	15岁
价格	4536日元（含税）

多边异记 天使落人间——yurisa

经常刷微博的读者朋友们可能对 yurisa 这位最近爆红的美少女并不陌生，但估计还有不少读者们第一次知道她的存在，所以本期的多边共享栏目，就由我，痴汉模式全开的八重樱为大家介绍一番吧！

其实关于 yurisa 本人的资料并不是很多，我们只知道她 1995 年 4 月 2 日出生，是一位来自韩国的模特，从去年年底开始迅速在网络上爆红。不同于那些常见的嫩模们，yurisa 在 ACG 爱好者们拥有极高的人气，这是因为最早流出的一组照片就是她身穿 LOLITA 洋装在拼装高达模型……

通过 yurisa 放出的众多照片我们就可以发现，她对动漫游戏有着极高的热忱，曾经 COS 过大道寺知世、水银灯等角色，甚至连热门新番《在地下城寻求邂逅是否搞错了什么》里的女主角赫斯缇雅她都有尝试。不过话说回来，童颜巨乳的赫斯缇雅与 yurisa 本人还真是有几分相似呢！另外，因为 yurisa 在日本的工作大多是为 LOLITA 洋装品牌担任模特宣传，所以她的照片 50% 以上也是以洋装为主，可说是将她衬托得更加可爱了呢！



在今年 3 月底的时候，yurisa 开通了微博，并且还是由她本人亲自经营的。因为不太懂汉语，所以她微博上发的文字大多是通过翻译机翻译过来的，虽然有不少语法错误，但好在并不影响理解。yurisa 也在微博上坦言，自己的照片被后期修饰过，并不是太像她本人，可是粉丝们很喜欢，所以她仍会继续放图给大家看。不过据看到过 yurisa 本人的粉丝表示，其实也没什么差别啦！

喜欢她的读者们只要在微博搜索“yurisa_chan”就可以关注她啦，一起来成为这位小天使的脑残粉吧！（顺便一提，我的手机屏保已经换成 yurisa 好久了，对这种美少女真是毫无抵抗能力呢！）

NEO GENERATION 2015 Anisong J-girls live in Guangzhou 参演全员公开！

属于新世代的梦想·热情·还有爱！

日本动画歌手盛会 NEO GENERATION 2015 Anisong J-girls live in Guangzhou 将于 2015 年 7 月 25 日在广州蓓蕾剧院上演，这次盛会将会邀请众多日本知名动漫歌手前来参与。而最近，主办方源子文化公布了这次参演的歌手阵容，下面一起来看看。

彩音！

新生代实力女歌手，出道不久便受到知名音乐人、MAGES（前 5pb.）总裁志仓千代丸慧眼所拾，随后为《秋之回忆》、《11eyes》、《寒蝉鸣泣之时》、《命运石之门》等作品献声，从 j-pop、电子舞曲到空灵系，彩音都能驾驭自如。

AKINO with bless4!

虽然是一对年轻的组合但相信大家也都非常熟悉了，特别是由他们献唱的经典歌曲“阿姨洗铁路”《创圣的大天使》在动漫界更是几乎家喻户晓。除此之外，最近还有《舰队收藏》动画主题曲《海色》、《甘城光辉游乐园》主题曲《Extra Magic Hour》等。bless4 也是这场冠以 J-Girls 之名的演出里仅有的男性出演者。（而且也超·帅·的！）

结城爱良

结城爱良在 2007 年藉由《sola》主题曲《colorless wind》出道，曾经献唱过《真实之泪》的 ED《セカイノナミダ》、《泪酒三重冠》动画 ED《Blue sky,True sky》、《Weeping alone》、《战斗司书》ED《Dominant space》等众多知名作品歌曲，其相当具辨识度的声线一直在我们身边。此外，她也是畑亚贵和梶浦由记的爱用的歌手之一，还曾以 ASUKA 的名义参加了梶浦由记企划的 FictionJuntion。

织田香织

16 岁被选进了 Fiction Junction，18 岁加入 Sound Horizon，织田香织这个新生代歌手如今正迈入自己最辉煌的时期！她出色的演唱技巧为我们带来许多印象深刻的作品，《弧光之源》、《荒野兵器》、《永生之酒》、《AMNESIA 失忆症》这些动画与游戏的主题曲相信不少读者都非常熟悉。另外作为 SH 的二期外援，织田香织参与了大量 SH“史诗系列”的演唱，从《少年は剣を…》、《圣战的伊比利亚》到 Revo 和梶浦由纪合作的《Dream Port》中的多首歌曲都有织田香织的参与。Revo 和梶浦由纪对歌手严苛程度业界有名的，能获得两人青睐的织田香织，这次也会来到蓓蕾剧院为大家深情献唱！

Ray

1990 出生的 Ray 自幼时便开始学习唱歌，2012 年演唱《在盛夏等待》的 OP《sign》出道，游戏《十鬼之绊～关原奇谭～》的两首主题曲让她声名鹊起，这两首歌曲由黑崎真音作词，Ray 的演唱可爱而清新，让人过耳不忘。

演唱会信息：

时间：2015年7月25日（六）19:00开演
地点：广州蓓蕾剧院（东风西路167号）
票价RMB：VIP(签名握手会) 880 \ 680 \ 480 \ 280
购票链接：http://tuzizhizhi.taobao.com
咨询电话：020-87562998
微博微信发布平台：源子文化
官方应援Q群：97242178

那么，7月25日，我们在蓓蕾剧院不见不散喔！

家用机三国新格局

2014 年的游戏领域，毫无疑问是 PS4 极其强势的一年。然而在此之下，潜藏着不少潜流暗涌。

当 2015 年第一季度过后，随着一系列关于 2014 年游戏公司的营业数据出炉，三大家用机厂商呈现的新格局逐渐浮出水面。

在索饭任饭软饭新一轮的话题论战的开始前，且让我们看看一年多来的三大厂商的博弈结果又会给我们带来什么话题和谈资。

现状

——索尼重新领头，微软知耻后勇，任天堂斗志顽强

不久前，研究公司 Newzoo 公布了 2014 年十大游戏事业有关上市公司（包括软件和硬件）的游戏业务营收排行榜，腾讯依旧排在第一位。是的，腾讯凭借着庞大的用户群在 2014 年收入超过 72 亿美元，比 2013 年增长 37%，进一步拉大与其他游戏行业竞争者的差距。成为了游戏市场实际上的龙头企业。只是腾讯的情况比较特殊，国情问题大家都懂的，故不在我们讨论的范围之列。

凭借着狂升 27%，索尼最终以 60 亿美元的收入成功逆袭微软，终重登家用机领域的头等宝座。

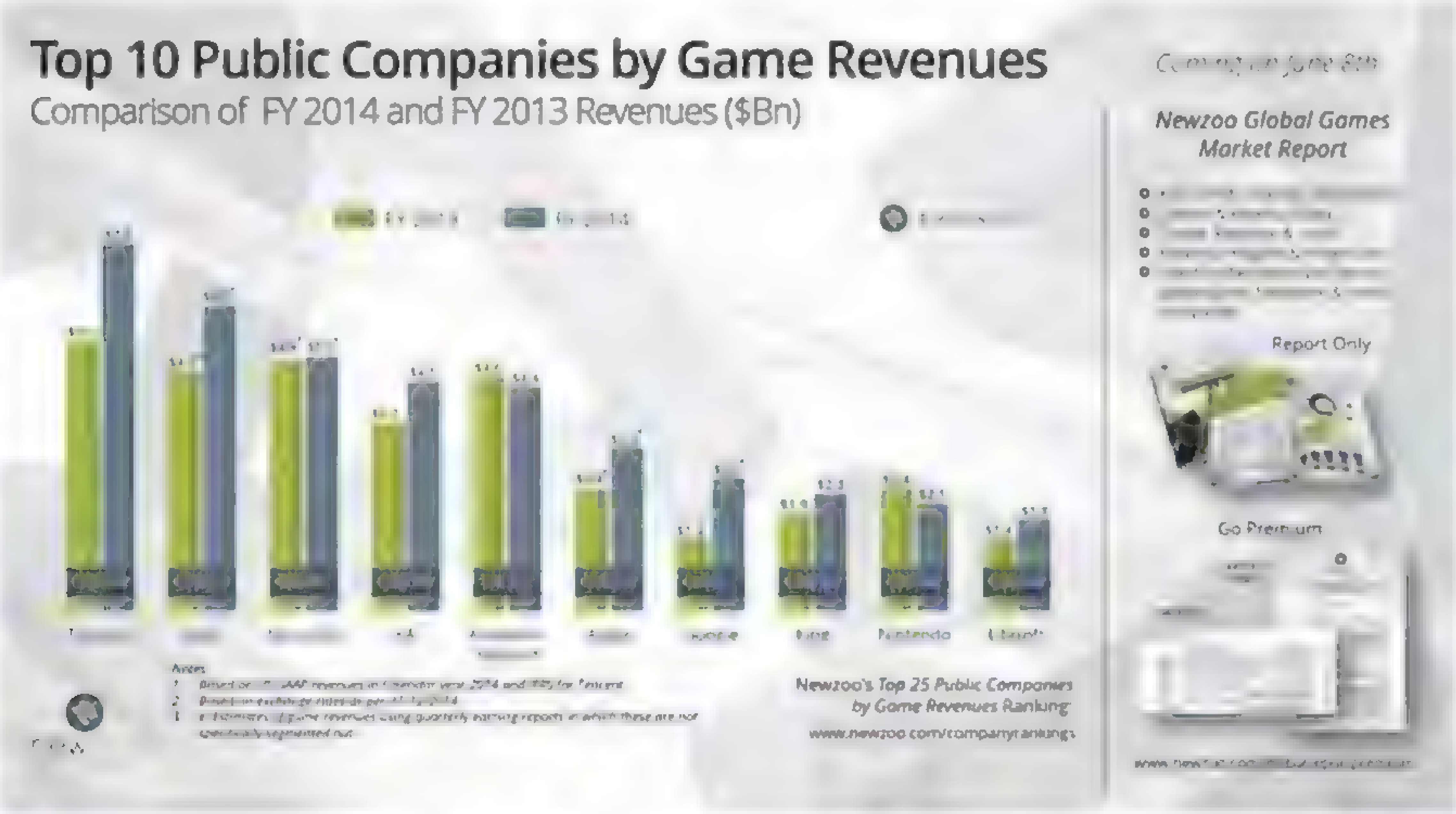
事实上就在 2013 年这种格局就已露端倪，索尼的游戏部分营收仅仅以毫厘之差而屈居微软之后。鉴于 PS4 的持续强势，这种格局在 2015 年应该得以延续，对于力图以亚洲作为主场的索尼殊为不易。

在北美战场，PS4 已经成功在 XOne 的主场成功打下了一片颇具优势的阵地。

比起 XOne 棋差一着和迟迟未见入华的任天堂，PS4 在中国市场的第一步走得还不错；而在日本市场，独占 3A 大作《血源诅咒》不仅两周之内在世界范围销量迅速突破百万，在其推动下，加上《如龙 0 誓约之地》、《海贼无双 3》、《最终幻想 零式 高清版》等大作的带动，使得 PS4 在日本的销量突破 130 万台，进一步缩小了与 Wii U 在日本本土之间的差距，而且这还是因为库存不足而导致的数字。在任天堂提前将重心移往下一代主机的时候，PS4 有可能实现自游戏机踏入第七世代（PS3、X360 和 Wii）以来第一次在日本本土对任天堂旗下主机的逆袭。

《血源诅咒》的强势让 PS4 的上半年的表现再度加强。

得益于游戏事业的强势，再加上着力提升摄像头业务的发展范围，索尼不但三度上调了 2014 年的收益预期，平井一夫更是在过去的两个月不到的时间里两度上调了 2015 年的收益预期，索尼的股价也在过去的一年中上升了 90%，并且在最近创下了 7 年以来的新高，这似乎预示着接连 7 年中有 6 年亏损的索尼迎来了一个不错的翻身势头。



▲ Newzoo 的调查报告当中，除了腾讯，休闲游戏大户 King（代表作《糖果传奇》）的营收也非常抢眼。

微软游戏部门的收入增长放缓，较诸去年仅仅提升了 1 亿美元，对于数以十亿美元计的游戏市场是在算不上良好的势头，这与 XOne 不温不火的销量增幅有着极大的关系。而踏入 2015 年上半年，微软几乎没有能够和 PS4 的《血源诅咒》以及尽管口碑不佳、销量却不俗的《教团 1886》相抗衡，就连在 2014 年初一度为 XOne 带来大幅度销量攀升的独占 IP《泰坦天降》，其续作早早就被确定不再由微软独占。

知耻而后勇的 Xbox 部门老大斯宾塞放言：微软在今年的 E3 上推出新的独占游戏 IP，并且争取让第一方游戏的数量比往届的 E3 都要多，堪称微软“史上最佳的第一方游戏阵容”。

而他们的另一个对手——任天堂，虽然依旧位列前十，但自 2012 年出现三十年来第一次亏损之后，连续三年在下调预期中以收入缩水结束财年的情况似乎根本停不下来，成为了前十名中惟二有收入下跌的企业，而且跌幅最大（任天堂下跌达 13%，另一家企业动视暴雪只下跌了 4%）。Wii U 的境况只能用凄风惨雨来形容，老任仅能依靠 3DS 勉力支撑，但是在游戏市场上往往以奇招取胜的老任又找到了游戏机以外的新招——兼具手办和游戏辅助功能的周边产品“Amiibo”销情火爆，尤其是在北美地区，截至目前 Amiibo 的销量已经超过 570 万份，营收金额也向 10 亿美元大关迈进。超出预期的热销令任天堂加大了支持 Amiibo 游戏的开发力度，不出意外将会成为其又一个持续增长点，让人不得不感叹老任的强大生命力。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

发展

——三大厂商终聚首，争夺移动领域新战场

移动游戏领域对游戏公司收入的贡献比例越来越重，这已经不是一天半天的事情。虽然这个领域的游戏或许在品质上会有很长一段时间都无法与家用机抗衡，但至少在收入上已经逐步跟上后者的增长步伐。

2015 年，全球手机用户数量将超过地球人口总数（用户以 SIM 卡为单位计算，一个人可能会持有多个 SIM 卡），手游的市场份额也将水涨船高。多家权威机构都预测在 2018 年移动游戏的市场份额将会超过家用主机，尽管有不少核心玩家对手游依旧嗤之以鼻，但难以否认他们正从碎片化的游戏方式中不断地进占我们的生活。

在全球收入前十的游戏软硬件厂商中，无一不涉足移动游戏领域。在任天堂宣布与 DeNA 以互换股权的形式合作进军手游领域后，三大主机厂商终于在移动游戏领域开始新一轮的竞争，只是他们的对手并不止另外的两家，过去我们更多看到的移动游戏市场是 iOS 单挑或者说全面压制安卓全系移动设备。不过这个格局在未来将会有些变化。

在资料中我们不难发现，谷歌的游戏业务在 2014 年迎来大幅度增长，从去年的位列末席到今年的第七位，升幅接近九成，是前十名的企业中增幅最大的一个。

谷歌所代表的安卓系统行情虽然大好，然而在移动游戏这个蛋糕上，使用了安卓系统的索尼似乎忧大于喜，他们在去年尽管在第四季度的同比销量有所上升，在 2014 年全年手机的出货量只有 3900 多万台，仅仅只有苹果或者三星在第四季度出货量（均在 7300 万以上）的一半左右，市场份额也是一跌再跌。

搭载了更多与 PS4 联动功能，意图打造一个游戏生态系统的旗舰机型 Xperia Z3 并没有因为 PS4 的大卖而获得爆发性的收益。在智能手机销量大幅增长的大潮中，索尼的手机部门反而成为了索尼亏损的重要因素。

◀造型延续以往的 Xperia Z4 并没有为索尼的手机业务带来起色。

踏入 2015 年后，索尼更是将手机业务重组，把战略定位在高端智能手机领域，减少中低端机型的产品种类，然而新一代旗舰机 Xperia Z4 在外观、工业设计和 UI 界面上相较于 Z3 毫无亮点可言，屏幕和摄像头技术处于世界领先的他们竟然没有为自己的新旗舰主机加上主流的 2K 屏幕（不排除索尼专利的特丽魅彩移动显示技术和 X-Reality 迅锐图像处理引擎并没有为高于 1080p 分辨率的屏幕作出准备的可能性）以及光学防抖装置。虽然 Z4 可能只在日本上市，但这种缺乏新意的设计也在索尼的内部激起了一股暗流，随着将全年出货量下调至 3800 万，索尼在手机市场的份额预期将进一步下跌，或许会跌出十强之外。

■鉴于《我的世界》影响力的持续增长，微软对于 Mojang 的买入被普遍认为是一项合算的买卖。

所以索尼在移动市场上的前景和他们的 PSV 掌机一样堪忧。当然随着 PS4 发展的深入，“手机作为家用机某种意义上的延伸”这样具有“One Sony”风格的动作，或许可以为索尼在呆板而同质化的移动游戏市场保留一些另类的元素，以祈打开新局面。只是随着平井一夫宣布其上任以来一直鼓吹的战略失败，这个论断又将蒙上一层厚厚的阴影。

任天堂是最迟涉足手机游戏领域的厂商，在经历了三年亏损之后，依靠要到 2016 年才会有更实际资讯公布的 NX 来拯救其在移动市场的毫无作为显然是不现实的。因此一直不厌其烦地坚称不做手游的任天堂突然宣布涉足手游领域既在意料之外，也在情理之中。任天堂似乎并不甘于由市面主流的两大平台来长期染指自己的游戏，他们借助 DeNA 开发梦宝谷的社交服务经验来弥补自身在系统服务方面的不足，为后续打好基础。

因此，任天堂开发手机也被作为愚人节的大猜想和愚人谣言来满足大众的好奇心理，也一定程度上反映了市场对于 iOS 每每升级后极差体验的不满和对安卓不断重复无甚新意的厌烦，还有对两者以外新的操作系统的渴求。

与另外两家日本主机厂商在移动市场的无奈选择相比，微软则是积极得多。

美国市场研究公司 IDC 周四发布报告称，采用微软 Windows Phone 操作系统的手机到 2015 年将拿下全球智能手机市场 20% 的份额，并且持续增长。这一论调和 3 年多前微软所提出的展望相符。尽管极有可能放弃以 63 亿收购回来的诺基亚品牌，但是微软向大家展现了延续 WP 的雄心。

而在 APP 方面，微软以 25 亿美元收购创造了业界神话的《我的世界》的缔造者 Mojang，彻底震惊了业界。这一举措不仅表明了他们不会退出游戏业务，更体现了微软希望突破 Xbox 平台游戏“车枪球”的传统固有形象，以招来更多玩家关注的决心。

作为新 CEO 萨蒂亚·纳德拉就职以来在游戏领域最大的一笔收购，买入 Mojang 代表微软现在希望将Xbox体验延伸至PC和移动设备，“触及所有屏幕”似乎已成为纳德拉时代微软的目标，而《我的世界》恰恰满足了它跨平台并兼容当前各式主流生态系统的需求，因而收购 Mojang 就显得更具有意义。

乱局

——胜不足喜，败者尤盈，三家都有难念的经

由于 PS4 和 XOne 的助推，毫无疑问第七世代家用机仍处于巅峰状态，然而在家用机繁荣的景象背后，其实是更深的乱局。

根据权威统计机构国际数据集团（DFC Intelligence）的数据分析研究表明，到了 2019 年，世界游戏工业市场总值将达到 1000 亿美元，如果说上面那些都是老生常谈的话题，那么“到了 2019 年，微软和索尼还会在游戏领域吗？”这个问题则足够尖锐。

有赖于版权意识的增长，还有 Steam 等网络平台商店所领导的游戏产品社区建设，以及定期促销和无缝下载的体验，再加上 PC 硬件更新换代速度加快、性能愈发强悍，使得 PC 游戏的用户在近年得到真正地壮大。

DFC 的分析师大卫·科尔（David Cole）指出“PC 和移动平台将会从这 1000 亿美元的蛋糕中分走越来越大的份额。他们（指微软和索尼）为自己的主机设定了一个不合实际的目标，比起扩大市场，他们更着重培育新一批核心玩家。游戏市场在发展，他们的核心群体比例（注：并非数量）并没有得到实质性的增长。”

事实上，手机和 PC 玩家如今已经可以通过模拟器玩到更多的经典作品，反观家用机方面除了不向下兼容，还一度通过各种 DRM 手段限制游戏的二次使用，这对于要通过大量游戏来培养的核心玩家群体极为不利，与其去淘

越来越稀少的中古游戏机和游戏光盘，倒不如投向手机或 PC 阵营，一来得到游戏方便，二来又未必需要玩旧游戏，

因此，科尔对于核心玩家规模性发展能否跟上整体游戏市场的发展脚步感到悲观，“即便市场发展迅猛，PS4 的销量上也迈入了 2 千万大关，我依旧认为 PS4 并没有超越前辈王者 PS2，也认为 XOne 在总销量上将不会超过前代 X360。因此到了 2019 年，随着本世代家用机市场的逐渐式微和被蚕食，如今领头的微软和索尼是否还有兴趣从事相关业务，才是最重要的问题。”

不过笔者并不完全认同 DFC 分析师们的观点，毕竟家用机也逐渐走向多元化，越来越多的网络元素加入，更多的硬件外设（尤其是 VR 和手机平台接入）的加入、乃至以 XOne 为代表的家庭娱乐终端的出现，都昭示着家用机有着很广阔的空间和生命力。起码在下一世代的主机出现衰败之前，家用机并不会因为被抢夺势头而导致三大厂商退出游戏行业。

但是事实上，笔者身边越来越多的老玩家感觉自己“老了、玩不动了、买了游戏玩了开头就没动力打通关”，核心玩家的主体正老去并在向下迁移，但新生代的玩家更多是被移动游戏以及 PC 包围长大的群体。从这个角度看来，不得不说那位分析师的担忧也不无道理。

如果说上述只是家用游戏主机所面临的共性问题的话，那么实际上家用机行业的三大主体各自也面临着不同的挑战。

财雄势大的微软自然在 PC 端上占得先机，但是近年来微软在软硬件市场都并不得志，Surface 平板电脑自 2012 年发布以来已经给该公司造成了 17 亿美元亏损，搜索业务 Bing 平均每个季度的亏损都超过 10 亿美元，累计亏损超过 100 亿美元，就连 XOne 都令其亏损超过 4 亿美元。在过去的一年里，Xbox 部门几乎都是在将自己的脸打得啪啪响：被迫降价、被视为一体的 Kinect 被硬生生分割、独占游戏稀少、比较拿得出手的《光环 士官长合集》问题多多……使得潜在玩家以及跨平台大作都只能让其自然流向 PS4。面对这种困境，即便微软最近股价狂飙，市值接近 4000 亿美元，也经不起这样的折腾。

□“一个索尼”政策的失败预示着平井一夫执掌索尼的职业生涯再度经历波折。

比起预测微软将在 2019 年退出游戏业界，笔者更倾向于推断微软会将下一代的 Xbox 彻底的 PC 化，转换为一项优质服务，进军更庞大的市场。

受困于日元的贬值和国内的经济衰退，日本游戏业界度过了微妙的一年：作为三大厂商中惟一的纯游戏业务企业，一向以盈利为前提的任天堂几近被第三方厂商抛弃，营收大幅缩水，却因为日元贬值而因祸得福，成功降低了债务，加上年末 Amiibo 的突然发威，竟然出现四年来首次的盈利情况，市值也创造了四年来新高。当然，Wii U 的问题光靠 Amiibo 并不能根治，或许任天堂的成功会在来年，但绝不是现在。

另一方面，尽管索尼的游戏事业获得了良好的增长，但也难以掩盖日本游戏界总体的低迷，而即便是索尼，也在经历着转型期的强烈阵痛。

▲ DFC Intelligence 对于家用机游戏业界的未来预估是悲观的。

索尼去年经历了超过 15000 人的全球性裁员，又卖掉了美国和东京许多房地产物业。平井一夫和现任 CFO 吉田健一郎继去年剥离了 Vaio PC 业务部门，致使不少员工失业之后，继续挥舞着名为“降低成本”的大刀砍向下一个部门。除了手机部门以外，以智能电视为首的影音部门也成为下一个被改革的对象，在同样删减了大量机型之后，平板电视业务也终于迎来了扭亏为盈的时光。

在第二大盈利项目——摄像头领域，作为三星和苹果的主要供应商的索尼将会推出更多廉价版的摄像头，以祈进一步抢占市场的占有率，极有可能在 2017 年之前就能完成既定的盈利 15 亿美元的任务（如今盈利 8.4 亿）。

一系列的改革换来了近期索尼股价的上扬，更真切的挫折和深远的影响应该来自领导层。

平井一夫自 2013 年上台后一直力主的“One Sony”的整合战略就被他在今年 2 月亲口宣告失败。伴随着吉田健一郎在去年第一季度得以晋升，索尼的重组开始加大力度并调整方向。今年初，索尼宣布加大各个业务部门的自主权和灵活性，利润已经取代了规模和市场份额，成为索尼最重要的经营目标。众所周知的是索尼在内部诸侯割据的时代，诞生的创新产品数量奠定了世人们对索尼的定义。不知这次重返“混乱”是否能够将连年亏损的索尼“拨乱反正”，但起码也算是穷则变变则通。

饶是如此，平井一夫还是不得不面对那些“前高管”们的责难。其中还包括“PS 之父”久多良木健。他们批判如今的索尼缺乏了创新之魂，一味只顾节约成本和贪求利润。这些角色颇有点族中耆老味道的老臣在日式企业的董事会中颇有话语权，平井一夫在化解了来自激进投资者丹尼尔·勒布（Daniel Loeb) 要求索尼出售部分娱乐业务的压力后，又一次面临严峻的考验。

结语

本想用“合久必分分久必合”这样洋洋洒洒字句作为本文结语，却发现本文都在说着“人前风光人后辛酸”的故事。如果本文所诉内容有触及到列位看官的忌讳，还请大家见谅之余，再请耐心细看业界风云，等到 2015 年年末再来细究，是否如今天所说的景象。

文：随风　编：稀饭

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email 红凯歌：自从得知《神海4》延期到明年之后今年E3就不知道该盼些什么了……希望《战神》有新作，希望《无名英雄》来一发正统续作。E3的看点就是第一方的较量和欧美厂商的各种大作。不知道老任那传说中的新主机会不会公布，希望这次别再锁区了。不知道这次会有多少日厂来参战，万代南梦宫那边的《铁拳》可以一战，老卡继续他们的《街霸》，SE嘛……希望别再是《FF15》试玩版的版本升级了，再升级下去到最后让我们买个付费解锁码直接就能玩了（doge脸）

嘛，虽然这位读者大人期盼众多，但据我所知，有一个是实现不了的，聪哥在接受采访的时候明说了，新主机起码在一开始的阶段，是锁区的……

按这个来看，连新主机都要暂时锁，3DS和Wii U的解锁看来也是遥遥无期

口胡，你们都不懂，PS4要账号对应服务器，XOne能够不同服之间随便转，老任的锁区完全就是为了维持自身特色的差异经营手段啊！

虽然明知道某河马在一脸认真地瞎说，但我竟然无言以对！

Email 马万腾：索尼今年居然不参加德国科隆展了，那真不知道今年科隆展会有什么盼头了，不过微软一定笑得很开心……话说今年UCG小编们还会去参加科隆展吗？

如果有机会的话，还是很希望能去的，毕竟欧洲的整体氛围和美国很不一样，就算游戏展本身没有太多惊喜，光是再多花点时间探索一下科隆的大街小巷，为大家带来一些全新的视频内容和杂志内容也是非常值得的。不过老实说，去一趟欧洲是真心贵，申请也算不上简单，具体能不能成行，还要看厂商们给不给力放猛料，所以我也真心希望在最强对手缺席发布会的情况下，微软能抖出点干货来，好让我们非去不可。

编辑部游戏风向标

13 岁的少女琳果然很能干。
——初心者在《异度之刃X》的角色血量始终被肉盾琳爸轻松超越

Email 叶 Jason：看了 UCG 也有 4～5 个年头，这个是我除了大赏以外第一次与 UCG 互动，从高中时一本本的纸质杂志，到现在去到国外转战电子版。在国外，看过不少西人的游戏杂志，无论价格还是质量都被我大 UCG 完爆数条街，所以我会一直支持下去！ UCG 的内容变更了不少，我对此都非常满意，只是这一次我有一个请求，能否在往后某期刊物找一个机会把“《机战 Z》系列”的剧情梳理一遍。如果你们早已有此计划，我会泪流满面！在之前的某一期中，UCG 已经将早期“《机战 Z》系列”的内容作了一次整理，但毕竟天狱是一个终结了，所以希望各路大神赏脸！谢谢！

这个建议不错，不过由于杂志上已经预定会刊登《天狱篇》的剧情了，那么放到《PS3 专辑》上可能会合适一点儿。

Email 雷杰尔：假期结束时整个人都是浑浑噩噩的，感觉整个人目前都还没从假期状态缓过神来，做事都提不起劲，看了看日历我不由得一惊——这难不成就是传说中的“五月病”？！不知道老板允不允许我请个病假（=_,=）不知编辑部的小编们是不是也身陷“五月病”之中。

原来还有这么个病啊……等等我先看看发售表……什么！这个月有《巫师 3 狂猎》！？看来这个病我是得定了啊，大概要请个一两星期的假，这实在是太不幸了……

Email zelda：最近刚刚通关《最终幻想 零式 高清版》，怎么说呢，说来也是惭愧，当时 PSP 版发售的时候没玩，趁着这次高清版就来补习。昨天晚上就抱着必胜的信心，先走一遍 BAD ENDING，然后读档回来走正常结局。看到最后的结局的时候，心里五味杂陈，很不是滋味。悲伤，是很悲伤，想哭却哭不出来；感慨，是很概况，想说些什么却什么也说不出来，奋战到很晚，躺在床上，脑海里 0 班 12 人的音容笑貌和最后的那一幕一幕如电影般放过，辗转反侧，难以入眠。今天想听听那首歌 ZERO，听着听着，想起埃斯唱着歌抚慰着大家，想起 0 班 12 人聚在一起，说起各自的理想，却再也无法控制自己，泪如雨下。真的，打心里为他们骄傲，明知已没有多少时间了，却依然笑对人生，这种乐观，令人敬佩。马齐纳为自己的年轻付出了惨痛的代价，自己亲手杀死了蕾姆，为了追求所谓的力量，为了那个看起来很正当的理由。他成了路希，但最终却造成了毁灭性的后果，此前我就想过，一个人如果过分追求力量，终究会带来毁灭，结果被一语中的。如果不是艾雷西亚，马齐纳根本不可能苏醒。当他和蕾姆冲进 0 班教室看到了那一幕时，伤心，悔恨一起涌来，痛苦地跪倒在地上。

《最终幻想 零式》的确是近几年来玩过的最悲壮的游戏了，《最终幻想 X》也没这么悲壮过，就连悲伤程度而言，好像也没像零式这么悲伤过，直到写这封信时，心中还是不能平静，本来还想去深究一些世界观的内容，比如奥利恩斯的轮回史，艾雷西亚的真实身分等等，现在想想已经没有必要了，因为该得到的都得到了，该经历的也都经历了，够了。

很高兴能在虚拟世界里认识 0 班 12 人，见证他们传奇般的一生。《最终幻想 零式》注定将成为我个人游戏史上非常重要的一页，珍惜这一期一会的缘分。

由新水晶传说衍生出来的前两部《最终幻想》最后都以生命为代价为历史翻开新的一页，《FF13》的香草和芳，《零式》的 0 班 12 人。那第三部也就是《最终幻想 X V》，当年的《最终幻想 Versus X Ⅲ》，又会讲述怎样的故事，我讲拭目以待。

角色以及世界观设定可以说是《零式》这部作品最吸引人的地方，但剧情走向和最后的结局还是让不少玩家有些无法接受。几个月前的《零式》制作人见面会上，田畑端公开了好几张关于 FF 新作的概念艺术图，这部作品也很有可能就是《零式》的续作，不知道官方又会用怎样的方式让续作承接《零式》的结局，当然也说不定把世界观全部推倒重来呢

Email 冯镜年：上次来信时也提到了的，我在年初买了《宵星传说》的小说和漫画，然后前天那些书也正式看完了，所以现在正在考虑下一本书看什么。不过因为个人环境原因，所以我正式开始收集传说系列书籍的时间还不长，小说和漫画的话更是从今年年初才开始的，所以不是很清楚还有哪几本写的不错，值得一看。因此希望秋沙雨推荐一下，帮我提供一个参考，拜托了！

最后说句题外话，日本人对书保护真让人叹服。《宵星传说》的本篇小说因为找不到新书，最后只能买中古书，原本还很担心呢，结果到手时发现除了纸页有些泛黄以外，基本和新书一样呢，保护的还真不是一般的好。真希望这样的人越来越多啊。而我以后也会继续爱惜这套书的！不会让它们受到损害的！（除了要盖上我的藏书章以外）（笑）

小说的话我自己也买得不多，全部收全的也就《无尽传说》的各类小说。个人比较推荐《无尽传说》小说（上中下三本），小说里对裘德和米拉的心理描写补完十分到位，除此之外还有《无尽传说》两本设定集里刊载的小说也比较推荐，尤其是 BNEI 自己出版的那本设定集里的小说，与《无尽传说 2》前·中期的剧情有些关联。中篇小说《无尽传说 艾尔文编年史》也是由官方小说的作者安彦老师执笔，插图还找来了《神话传说》官漫的作者，不过这部小说只在《传说》专门志《VIVA ☆ Tales of Magazine》上连载过，之后也没有推出数字版或者单行本，找起来会比较费神。《无尽传说 2》没有官方小说，不过在官方的资料设定集以及台本集里都分别收录有官方的小说。这位读者在开头提到了《宵星传说》的小说，那么《宵星传说 断罪者的系谱》的小说不知道这位读者看过了没有？在 BNEI 的 APP“ボイノベ”上刊登了上中下三本，没有实体版，只能通过智能机来购买，不过在《VIVA ☆ Tales of Magazine》有漫画连载。除此之外还有最近刚发售不久的《热情传说》小说上卷。

漫画的话有目前刚完结不久的《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 恩仇的利希塔》、《无尽传说 2 双极的十字路》，《TOZ》的官漫《热情传说 引导之时》第一卷也将于 6 月下旬发售。熟悉各作捏他而且喜欢搞笑风格的话我个人比较推荐喜来エウ老师的《Tales of TV》，整体是四格风格，里面穿插了大量的“《传说》系列”各作捏他，搞笑水准一流，不过也因为捏他太多，如果不是十分熟悉各作的话有些捏他就抓不到笑点

Email 蟑小强：本人听歌属于饭来张口型……平时一般不会自己主动找歌，所以周边人的推荐和《游戏·人》的收录都占歌单的相当一部分。前几天突然想起UCG光盘每期的菜单音乐都很不错，但苦于一张张看光盘再搜歌效率太低，不知道能否在杂志上写出或者做个总结列表?

这个理论上可以有

我怎么感觉会有一个然而?

然而负责光盘的我表示自己手贱把用过的菜单歌曲都删了……

还不给读者大人们跪下!

鉴于光盘本身还是能找得到的，就罚SOS你抽空给读者大人们收集一下光盘的歌单，当作谢罪吧~

这!

骚年，早知当初，何必——

“人艰不拆”这四个字你这河马是哪个读不懂啊!

Email blackhawk_11：本期最赞的就是《海贼无双3》的攻略，动漫感情深，游戏质量也不错，攻略很及时;《机战天狱篇》攻略很厚道，但是目前游戏时间较少，机战还是适合假期再玩。本期杂志最大的亮点都在攻略上，可以算是攻略特刊了；少了特别企划也可以理解，希望下期回归，总体好评，攻略超好评!

谢谢这位读者对杂志攻略内容的支持，《天狱篇》的攻略由于考虑到时效性的问题，所以把研究内容也整合在了一期之中。另外，这位读者如果想要假期再玩《天狱》的话，也可以先拿本期《天狱篇》的读游戏了解一下剧情，这样玩的时候的代入感也会增强很多

Email Li Yizhi：看到《战国BASARA4皇》，心情顿时十分激动，就是不知道继承机制到底是怎样的? PS4版可以继承PS3版的档案吗?

根据官方目前公布的情报来看，除了小判、强化印笼、砥石、玉钢、抽签之外，其他诸如像等级、武器、铭等全部都是可以继承的。PS4版《战国BASARA4皇》也可继承PS3版《战国BASARA4》的存档，但需要玩家准备好PS3版《战国BASARA4》的光盘才行

我特想知道八老师对于《战国BASARA4皇》中众多雷人换装打算发表什么看法?

你走开，我想静静，也别问我静静是谁

微信 DsAsuka：《血缘诅咒》终于白金了，目前在二周目中！白金之后才发现，原来这款游戏并没有大家说得那么难，白金难度其实也不算高，不知道小编们有多少人白金了这款作品呢?

编辑部玩《血缘》的大部分都已白金，不过我个人还差圣杯地牢没有打完，目前正处于放置中。至于难度，其实熟练了一把武器的操作之后，只要注意不贪刀，主线流程里没有一个BOSS算得上是过不去的坎，其他还在因为难度问题犹豫购买本作的玩家大可以放心入手

热心读者

在本期，有一位热心的读者“熊吉”给编辑部送来了十分有爱的礼物——《热血进行曲》系列”的人物贴纸！十一种不同的人物造型十分生动有趣，贴纸的数量也极多，怕是把小编们的办公桌都贴满了也绰绰有余吧~

新编报到

微信 鬼神无双本尊：一个建议，因为北漂一族没多少地方放书，从八年前开始买UCG电子版，但是电影前线的内容因为发到土豆总是没了……能不能每一期电影前线视频都发到邮箱里?

最近看到很多购买电子杂志的读者都提出过同样的问题，由于某些原因《电影前线》栏目的网络版经常会在上线后的一段时间就遭到和谐，我们现在就这一问题正在想办法解决中，这里还请购买电子版的读者在杂志上市后及时查看我们网络视频栏目的更新状态，尽量在第一时间下载和收看节目，之后推出了更好的解决方案也会第一时间在杂志或者微博中通知各位读者大人，还请各位见谅。

Email 费思超：五一期间，我的生活没什么变化，地球也没出现危机，所以没有关于游戏的趣事啊，生活好无聊……

不，如果之前没有拿到《异度之刃X》偷跑的话，那么五一期间你会目睹地球的毁灭，地球人逃到了一个叫米拉的星球上，然后你的生活会变得危机四伏，而且这游戏也很有趣……

为什么我越听越觉得这就是一种无聊的生活

人生已经如此艰难，为何还要拆穿?！

Email 黑色宣传组：各位小编老编你们好，本人是一位来自帝都的萌新，作为一条繁忙的学生 dog，打算在高考结束后订一年杂志，那么问题来了：6 月能不能订阅下半年的十几期杂志？还是需要等到年末直接订阅明年的？另外，作为一条繁忙的学生 dog，休息时间基本不与直播时间重合，的确直播比录制视频更吸引人的多，同时即时的弹幕也有助于 up 主，但是直播因为其时间的不可变更性会致使将近一半的人看不到啊……鉴于一台机子实在没法同时直播和录像，那么能不能直播的时候用一台空闲的电脑，全屏画面然后录像呢？如果可以这么办的话还请把录像发到 b 站，供大家在不同时间愉快的吐槽……

游戏机实用技术在官网和微店只接受全年订阅，在当地邮局可以办理季度订阅。官网和微店的全年订阅可以注明起发期数的，任何时候都可以。录播和直播的讨论我们也进行过很多次了，最终大家还是觉得录播没什么意义。尝试了几次之后，发现愿意观看录播的人并不多，而编辑还要耗费不少的精力。这可能和我们的直播多以抢时间的开荒为主有关。如今我们也在尝试多增加同一游戏的直播次数，相信能部分解决你的烦恼

Email $ir jimmyjoker：既然现在已经万物皆可无双，DQ 无双都要出 2 了，小编们为什么不就开开脑洞想想还有什么皆可无双？比如《无双传说》，《任天堂全明星无双》，《最终幻想无双》，《超级机器人大战 Z ＋ 无双》，《口袋妖怪 战斗极限》（还是无双）……个人比较喜欢这个：《王国之心无双》，因为迪士尼有庞大的人物与世界观，而且为什么有那么多无心的问题完全可以编个上古秘宝或复制机什么的！

《王国之心》因为涉及到两个公司的版权，可能性不大。而且迪士尼作为欧美大厂，应该是看不上《无双》在欧美玩家心目中的影响力的。说到《无双》，某编曾经建议出个《魔禁无双》，控制一方通行打一万的小妹妹。据悉倡议者已被当场击毙。（笑）

Email Vic：看了上期八老师的小编寄语吐槽《二度勇气 最终境界》的音乐，其实看完也是感同身受。稍微回顾了一下上代的音乐，发现每一首都好听的没话说啊！而且 Revo 的曲风明显跟这游戏更搭调嘛，ryo 莫名其妙的摇滚乐，又嘈杂又不好听，还有明显应付了事的痕迹，实在感觉这不仅是才能的问题，还是态度的问题嘛。尤其是上一部的四首必杀技曲，每首都各有特点，完美贴合角色的设定，在音乐会上配上歌词更感觉这简直就是角色曲了，但是这部的必杀技曲，简直……额，不好评价，总之感觉四首都一个味，剩下就是吵吵嚷嚷的吉他声了……幸好大量前作的 BGM 都保留了，还有大地图和飞艇的新 BGM 都十分动听（←←这是 ryo 的曲子没错吧？）

除了音乐，还有剧情方面，其实我跟众编的意见有些不同。虽然它绝对没有前作好，但是也不感觉比前作差，各种对话、段子和笑点比起前作让剧情更加轻松了，支线的加强是有目共睹的。而且二周目的设定跟这个标题不谋而合啊，取消轮回，就是让你勇敢地再打第二遍的意思啊……

聘请 RYO 来作曲大概算得上是《二度勇气》最大的败笔了吧？其实我想，SE 最初可能也没料想到玩家会对音乐产生如此之大的反感，前作弃用 SE 那几位老作曲家改用 REVO 这件事原本就是很有风险的，没想到却押对了宝，不但游戏大卖，靠着音乐也赚了不少。《二度勇气》SE 官方说是因为 REVO 的档期排不开所以才换人，至于真相如何嘛就……毕竟国民们都知道 REVO 陛下一向都任性得可以哈哈哈，可是换成 RYO 来作曲就明显是 SE 的失误了。REVO 的音乐一向以偏重叙事诗风格的，所以听他的配乐，感觉就像是在听吟游诗人缓缓道来一段美妙的故事，这与《勇气默示录》的世界观也是相符的。但 RYO 的音乐太过前卫，缺乏“时间感”，放到这样一款游戏中，只会让人觉得无比浮躁，而且确实如这位读者所说，很多配乐都相当敷衍，说狠一点，简直就是 2、3 流 RPG 配乐的水平，这还真不如用回 SE 自己的作曲靠谱些。不过现在既然已经这样了，抱怨再多也无用，还是期望下一作能换回 REVO 吧 orz。剧情方面，我承认各种段子让我笑了好久，但没有前作那种巨大翻转存在，惊喜度差了不少吧，最终战也不是很感动，前作最终战时看到其他好友世界的角色前来帮忙时我哭得像是第一次看贾斯丁比伯演唱会的少女一般

读编交流 BBS TOPICS & GOODS

读编往来

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖
《复仇者联盟2 奥创纪元》
绿巨人马克杯

各类主机专辑6本

张易雄　北京市

[redacted] Normandy SR-2
[redacted]
[redacted] 钢のシスコン番长
[redacted]
[redacted] casey
Lo [redacted] Yangtien

[illegible]

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量、地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑、第 57 辑，定价：18 元 《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑，定价：32 元；第 21 辑、25 辑，定价：35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 27 辑、第 28 辑，定价：35 元。《Xbox One 专辑》第 1 辑，定价：35 元。《次世代专辑》第 1 辑、第 2 辑，定价：38 元

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价：12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价：9.8 元 / 期。总第 229 期，定价：15 元。总第 207 期，定价：19.6 元 / 期。总第 277、301、311 期，定价：18 元 / 期。总第 337、358、361、369、370、371 期，定价：14 元 / 期；总第 352 期特刊，定价：19.8 元

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net

《掌机王 SP》：96、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、131、133、158 辑，定价：9.8 元；160、171、178、183 辑，定价：12 元；103、151，定价：14.8 元；164、187 辑，定价：16 元；216 辑，定价：14 元；217、218、229、232、233 辑，定价：19.8 元。
《口袋玩家》：28、38、42 ～ 44、54、55 辑，定价：16 元。62、86 ～ 88 辑，定价：18 元。
《口袋玩家 Ω 红宝石・α 蓝宝石 完全攻略本》，定价：48.00 元；
《3DS 专辑》：Vol.8、Vol.10，定价：35.00 元。《PSV 专辑》：Vol.13，定价：35 元。《PSV 宝典》：定价：28 元。《PSP 专辑》：Vol.6：定价：28 元
《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价：12.00 元；Vol.11 定价：18.00 元

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com

《机动战士高达模型年鉴 2015》，定价：28 元；
《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价：42 元；《怪物猎人同人画集》，定价：38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价：25 元；
《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价：9.8 元 / 辑
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价：9.8 元 / 辑；
《模魂志》第 77、79、84～86、98、101 期，定价：22 元 / 期

小编寄语

努力工作,拼命玩!

纱迦

★五一在搬家中度过，那酸爽，难以置信。最烦的是大门被一辆宝马给堵去了大半截，搞得行人进出都不方便，我这搬家的更是累到吐血。车主有没有公德心啊！当时我简直想打电话报警了。

★新家南北通透，比起老家那是好了很多。晚上睡觉舒服得要死，起床还能看见鲜艳的国旗——对面是一个政府机构。更重要的是网也快了很多！

★用了4年多的iPhone 4总算要寿终正寝了。首先是屏幕和地面来了个亲密接触，碎得一塌糊涂。然而我最初还是打算换个屏继续用，但后来发现这手机居然都有漏电的情况了，不得不换新机了。LP对我的艰苦朴素也是肃然起敬，所以咏我家还是赶紧换个大点儿的电视好打游戏或不看综艺节目吧！

稀饭

本期个人签名
不要被《超能查派》的译名吓到，观影体验绝对有保证。

【衣】最近我在优衣库买了这么一件衣服，然后穿的当天大家都瞪着我看，好像被我占了天大便宜一样，难道《星战》的经典台词有这么不流行么！

【食】自从学会用淡奶油炒蛋的方法之后，陆续做了不少试验，感觉对于量的把握需要一定的功夫，有时候过头了，比起吃蛋更像是在吃炒牛奶，这就有点本末倒置了，目前的目标是尝试寻找最好的油料和鸡蛋的组合，不同品质的鸡蛋对于成品的素质影响还是挺大的，某种程度上也是一分钱一分货啊

【住】宿舍才搬了一年，有些东西就陆陆续续地坏了起来，浴室的喷头率先挂掉，厨房的电灯紧随而至，马桶的冲水也是时灵时不灵，这简直横竖看都是房东的阴谋，只盼这房子不要突然又被转手，不然花钱换这换那的我们可真要哭了。

【行】五一当天回家过劳动节假期，又一次被糟糕的火车系统折腾了一番，人多得车到了都上不去，100块钱的一等座又打水漂了，以后能错峰还是尽量错吧，不然伤身又伤财啊。

八重樱

★经过实践我悲催地发现，每天跑步一小时，连续一周减掉的体重还不如加班熬夜一星期减掉的体重多，于是搞得我心情很复杂。向同在健身的朋友抱怨了一下，却遭到了她的无情嘲讽。因为减重≠减脂，单靠加班熬夜和节食瘦下去，虽然表面看上去体重是减少了，但身体的脂肪含量并没有减少，反倒是肌肉没有了，更加不健康 运动减肥并不能立刻见效，但长久坚持下去甩掉游泳圈绝对不成问题 好吧，我继续坚持……

☆这期杂志截稿时，正好《复仇者联盟2》在国内上映。微博上全是在吐槽内地版翻译太驴唇不对马嘴的，其实我和稀饭在看过香港版本的翻译后一致认为也很差，倒不是说有什么致命错误，而是加入了许多广式俚语，分分钟出戏啊！所以这件事教育了我们，学好英语脱离字幕是多么的重要orz。

宇宙人

本期个人签名
麻雀虽小也是肉。

☆同样是"无双"类的游戏，"《无双》系列"无论画面系统角色数量还是战场的变化和策略性各方面都完爆了纯粹清版过关的《闪乱神乐》，然而《无双》很多年前玩腻了现在几乎完全不碰，《闪乱神乐》却能玩得不亦乐乎。这么一说我现在挑游戏的标准真的越来越奇怪了（不一直都是吗？）

☆忘了是什么原因，半个月前让我想起了香草社在PS2时代出的《格林魔书》这款游戏，然后又忘了什么原因我居然跑到日本"阿妈囧"上面搜了一下，结果发现初回生产版现在还有货而且附送初回CD还打折……于是就手滑买了回来。PS2时代给我留下印象特别深的游戏有很多，但是到现在还想找回来玩的游戏却寥寥无几，《格林魔书》就是其中之一，而且当时看不懂剧情，现在总算可以补回当年的遗憾了……然而去哪儿找一台PS2回来，又是一个严重的问题。

秋沙雨

☆最近在听《噬神者》的原声音乐集，铁塔之森BGM背景里的人声老是会空耳听成"グボロ～グボロ～"，另一个版本里还能听到サリエル的移动音效，在玩《GEB》时没感觉，当作作业曲拿出来听的时候就能听出这些细节，不由得给椎名豪点一个大赞。不过这期截稿前去调戏ピター反而被糊了一脸，在把常用的两个盾强化完之前坚决不去打难度9（还在玩《GEB》）。

★今年传说祭三个本命角色虽然只来了一个，但是周边还是有不少要收的，现在正在纠结着要怎么把今年传说祭的那张A1尺寸海报给买到手……实在不行的话只能等日后Lalabit开通贩了。

初心者

本期个人签名

半年又要过去，我们要不来回顾一下年初的计划？（跪）

原本以为可以在五一假期速度推进《异度之刃X》，结果发现了游戏里面有种非常诡异的爆音现象。听起来就像……突然有人放了个响P。我查遍了谷歌度娘，也给任天堂客服发了邮件，但是貌似全世界只有自己遇到了这个难题。按理说移动硬盘既然在之前玩的其他游戏中都没有任何问题，那么我就有理由不往硬盘的方向去想吧？于是直至其他因素似乎都被排除了一遍时，我才不得不打起另一块硬盘的主意，奈何它是个USB3.0的硬盘盒，手上却没有Y型线材。更气人的是，买到了线材，也识别出了这个硬盘，却不能格式化。我只不过要玩个下载版游戏而已，要不要这样刁难我……百般无奈之下，我只好又买了一块硬盘来换。然后耳根终于清静了——

当我这样想，以为这块新的硬盘很给力，可以顺顺利利地用下去的时候，爆音居然又来了。虽然间隔时间长了很多，也不算特别明显，但那确实还是放P一样的爆音！别问我为什么，因为我不知道，我也不想知道为什么。我现在已经放弃了治疗，只想一个人静静。

乙太

●由于《以撒的结合 重生》是港服这个月的会免，我也终于有机会好好体验一下这款被许多人称之为神作的游戏，结果便是深深地沉迷其中，每天中午都要拿上PSV刷个一两局。由于以前很少接触这种Rogue-like类游戏，现在才发现了随机性的魅力。但也不得不承认，大量的随机要素导致游戏白金难度实在是大，不过我本来也是抱着休闲的初衷玩的，应该还是能乐在其中一阵子吧。

●看消息说《火焰纹章 if》要取消武器使用次数，还会加入死去同伴下回合直接复活的“凤凰模式”，不得不感叹如今日式SRPG的低难度已经和“《无双》系列”的“天国”难度差不多了，现在的《机战》已经可以“单机无双”。虽然这种吸引轻度玩家的做法并非坏事，但是对于核心玩家而言，游戏的乐趣难免会有所下降，果然是时代不同了呀。

娜尼

◆心血来潮，买了个网络机顶盒放在宿舍里，结果连续几天下班回去后就这么拿着遥控器看了一晚上的电影、电视剧和综艺节目，因为实在是太方便了，不仅完全没有广告，各种“相关推荐”一旦点进去就出不来了。回头一想这种状态简直就是老龄化的写照，果然凡事都不能太过方便，否则就很容易一直“放松”下去。

◆五一回家期间试了试朋友的“苹果表”，实际上手把玩后印象大为改观，也确实能在日常生活中带来不少便利，心中便开始蠢蠢欲动。不过前思后想总是难以下定决心，价格倒不是问题，主要是当手表变为更新换代极快的消费型电子产品后，一旦下一代产品有重大改进，心理上总是会觉得不舒服。不过话说回来，开发者们在手表上所带来的游戏创意出乎我的意料之外，比如《Runeblade》、又比如本期指间方圆里推荐的《生命线》。如有机会，一定要做一次Apple Watch的游戏专题。

胜负师

本期个人签名

给儿子看《天鹰战士》的好爸爸。

【铂】这期白了个PS4版的《最终幻想 零式 HD》，打得有点囫囵吞枣，以后“有机会”再好好体验(一般这么说就没什么机会了)小细节，这游戏调成简体中文后，标题之前会先出“健康游戏忠告”……嗯，都懂的。

【金】胡乱参加了优惠活动，中了一千块钱的手游代金券，对于只中过“再来一瓶”的人来说还是有点小激动的。进游戏想安静地做个伪土豪，没想到“一掷千金”在现在的手游世界里仅仅算是入个门，投上万的大有人在。以后全机种制霸这点“小事”就别到处说了，呵呵！

【银】说点不开心的事情让大家开心开心。在一个星期内，全家三口人在同一条路上被鸟Shi各命中一次，不知道是不是同一只鸟的杰作，反正这种小概率事件已经令我震惊了。这难道和中了一千块之间有什么必然的联系吗？

【铜】最近比较有规律，每天晚上十点半左右把儿子哄睡着了，就可以开两小时的PS4。不过幼儿园是八点半之前到，到了小学可就是七点半了，目前这种规律或许还能延续三个月吧。

梦叶

●截稿的当天《巫师3 狂猎》还没有发售，然而从众多国外媒体的评分来看，今年第一款必玩之作已然诞生！《猎魔人》的第一部小说也已拜读完毕，看消息说2、3部会同时在5月推出，看来这个月真的是属于“利维亚的白狼”啊！

●经历了《刺客信条》最新作的首发，开发组成员自白在《大革命》中的失误的那一段才稍微让我看到了一点诚意，然而α实际测试画面一出来我就想关直播了，没错大环境是变了、文化背景也变了，但是之前单人的战斗系统都还没做到优秀这次又是打群架还是双主角，城市规模比《刺客信条 大革命》还要大，育碧你真的想清楚了吗？

●最近自己的游戏进度基本都围绕着下载游戏，这两个月PSN接连送出自己之前一直想玩的作品(比如《墨西哥英雄大冒险》和《亚普罗辛》什么的)，奖杯也就顺便get了，不得不说下载游戏确实更符合现在的生活节奏，经小精干又不失充满乐趣的体验，奖杯拿起来也没那么心累（其实这是在为《巫师3》养精蓄锐啊！）。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.05.19-2015.11.17

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近日，育碧揭开了“《刺客信条》系列”新作《刺客信条 枭雄》的面纱，实际上本作的开发已有很长的时间，其将在不久后的 10 月 23 日发售，而且还将同步发售中文版。另外，当各位拿到本期杂志后，重磅作品《巫师 3 狂猎》也临近发售，喜欢美式 RPG 的玩家绝对不容错过，与 X360 版的前作一样，本作的港版也得到了全中文化，因此各位不必担心因语言障碍无法完全体验游戏。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
21 日	海贼无双 3	航海王：海贼无双 3	BNEI	动作	中文版
26 日	终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter IV	Capcom	格斗	美版
2015 年 6 月					
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	日版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	最终幻想ⅩⅣ 苍天的伊修加德	ファイナルファンタジーXIV：苍天のイシュガルド	Square Enix	网络角色扮演	日版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 7 月					
14 日	战神 Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	中文版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑暗行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	[illegible]
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	[illegible]

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
28 日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版
28 日	Downtown 热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	动作	日版
28 日	舞力四射 THE GAME	トライブクルクル THE G@ME	BNEI	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	星之光辉	ステラグロウ	SEGA	角色扮演	日版
4 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～	Koei Tecmo Games	角色扮演	日版
11 日	节奏天国 精品＋	リズム天国 ザ・ベスト＋	Nintendo	音乐	日版
11 日	龙珠 Z 超究极武斗传	ドラゴンボール Z 超究极武斗传	BNEI	动作	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 白夜王国	ファイアーエムブレム if 白夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 暗夜王国	ファイアーエムブレム if 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
2015 年 7 月					
9 日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒险－	Capcom	文字冒险	日版
9 日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNEI	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level-5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level-5	动作	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション －转生－	Extreme	策略角色扮演	日版
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
2015 年 9 月					
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
28 日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 餘音	クロスアンジュ 天使と龙の轮舞 tr.	BNEI	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	不思议的迷宫 风来之西林 5 Plus 财宝塔与命运的骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン 5 plus フォーチュンタワーと运命のダイス	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
25 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略角色扮演	日版
9 日	太鼓之达人 V 版	太鼓の达人 V バージョン	BNEI	音乐	日版
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
6 日	弧光之源 无限	ルミナスアーク インフィニティ	MARVELOUS'	策略模拟	日版
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
20015 年 9 月					
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30 日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	日版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑暗行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
22 日	NASCAR '15	NASCAR '15	DMi Games	竞速	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	最终幻想 X Ⅳ 苍天的伊修加德	ファイナルファンタジー XIV : 苍天のイシュガルド	Square Enix	网络角色扮演	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4 : 皇	Capcom	动作	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
22 日	NASCAR '15	NASCAR '15	DMi Games	竞速	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
28 日	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	日版
2015 年 6 月					
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
26 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版
2015 年 9 月					
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版

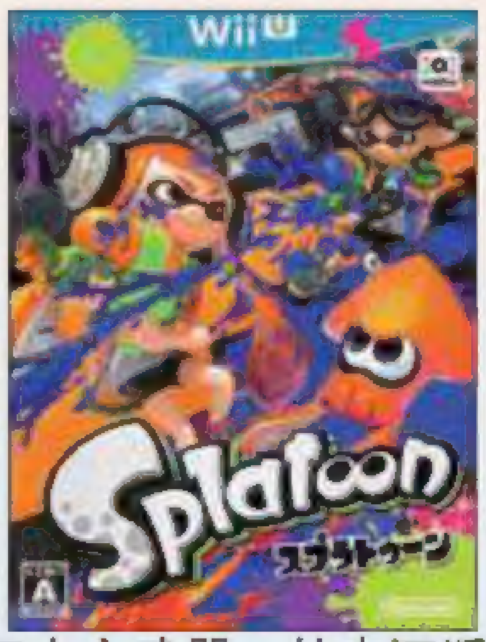
05.28 天使与龙的轮舞 颤音

PSV 动作 ■BNEI ■无对应周边 推荐度 C

由去年 10 月开始热播的动画《天使与龙的轮舞》改编的游戏，本作以原作故事为基础进行制作，玩家在游戏中将会扮演一名原创角色**ナオミ**并参与到剧情中，而安洁、塞拉等原作角色也会悉数登场。玩家可以驾驶属于自己的，名为“幻机铠”的可变形机器与龙展开激战。玩家可以自由地购入各种装备来强化和 DIY 自己的幻机铠。游戏有三个剧本，分别是跟随安洁一起去开拓未来，与希尔妲一起解放无魔者，或者加入安布利欧的阵营开拓新世界。初次之外还有动画中没有描述的原创剧本。

05.28 油彩军团

Wii U 动作射击 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



在这款 TPS 里，玩家要控制一种奇特的生物，喷涂己方队伍的色彩争夺地盘。角色可以在人形态和乌贼形态之间切换，从而使用灌满了油彩的武器，或者是潜入满地的色彩中快速游动。喷枪、蓄力枪以及滚筒是本作的三大主武器，从中还派生出多种武器，在距离、威力和范围上有所区分。玩家可以收集潮流感十足的服装，为武器装备的特殊能力进行升级。除了对付章鱼人的单机关卡和争夺气球的双人本地模式，游戏将以联网对战为主，提供持续的内容更新并支持 amiibo 周边，解锁挑战任务。

05.28 初音未来 未来计划 豪华版

3DS 音乐 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 B

本作原本是《初音未来 未来计划 2》的国际版，不过在日本玩家的强烈呼声下，最终又以《初音未来 未来计划 豪华版》的名义推出了日版。游戏追加了《**はじめまして地球人さん**》等两首新曲，以及 2014 雪初音等几套新服装，系统和特色功能方面则经过些许改良，比如内置的播放器允许玩家自定义曲目顺序。总体来说本作的新内容不算太多，名为“豪华版”却显得诚意不足。对没有玩过前作的玩家，或是初音的忠实粉丝来说或许还有购买的理由，如果是已经玩过前作的玩家，恐怕并不是非常值得购入。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

二度勇气 最终境界 47
勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 2

PS4

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
彩虹六号 围攻行动 光盘
传颂之物 谎言的假面 24
刺客信条 枭雄 2
刺客信条编年史 中国 78
德军总部 旧血统 27
迪士尼无限 3.0 光盘
方舟 生存进化 3
疯狂麦克斯 光盘
魔女与百骑兵 重生 20
使命召唤 黑色行动 Ⅲ 光盘
泰尔提亚 光盘
图兰 光盘
新次元游戏 海王星VⅡ 70
正当防卫3 18 光盘

PS3

传颂之物 谎言的假面 24
大战略 超越2 3
迪士尼无限 3.0 光盘
潜龙谍影崛起 复仇 光盘

PSV

传颂之物 谎言的假面 24
大战略超越2 3
女神异闻录4 午夜热舞 14
杀戮地带 雇佣兵 74

Xbox One

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
彩虹六号 围攻行动 光盘
刺客信条 枭雄 2
刺客信条编年史 中国 78
德军总部 旧血统 27
迪士尼无限 3.0 光盘
方舟 生存进化 3
疯狂麦克斯 光盘
使命召唤 黑色行动 Ⅲ 光盘
泰尔提亚 光盘
图兰 光盘
正当防卫3 18 光盘

X360

迪士尼无限 3.0 光盘

Wii U

迪士尼无限 3.0 光盘
异度之刃X 26 36

《买买买》第三期，新人类进化实用视频
《游戏黄金眼》《最上游》等更多原创节目等你来看!

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

潜龙谍影崛起 复仇
二周目邪道最速

特别收录

买买买
第三期
游戏黄金眼
异度之刃X评测
最上游
十大最令人意外的游戏续作
游戏月旦评
2015年3月份游戏评测
诚实预告片
乐高漫威超级英雄

新作影像集锦

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
使命召唤 黑色行动 Ⅲ
正当防卫 3 | 疯狂麦克斯
泰尔提亚 | 图兰
迪士尼无限 3.0
彩虹六号 围攻行动

电影前线

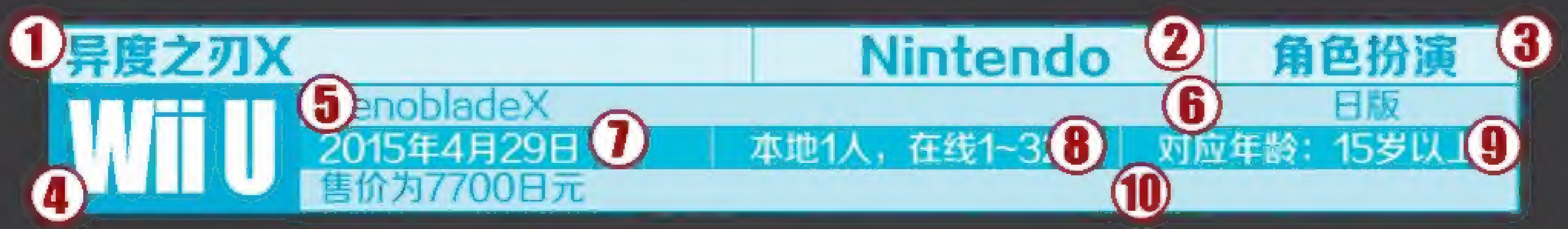
魔法教师
最后的女巫猎人
传奇 | 泰迪熊 2
数码宝贝大冒险 tri.

ENDING SONG

国外同好制作
《最终幻想XⅣ》主题曲《Answers》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

“旧血统”引来腥风血雨
“新秩序”前夕最终一战

德军总部 旧血统
Wolfenstein The Old Blood

机种：PS4/XOne | 发行商：Bethesda
类型：主视角射击 | 发售日：2015年5月5日

网购书刊快递费仅2元

满28元快递包邮

UCG电子版价低方便，支持安卓、苹果、PC等各流行平台
请访问UCG导航页：ucg.cn，有以上各类网购链接和杂志及电子版上市通知

ucg.cn

VOL. 2

次世代专辑

大16开全彩页+DVD光盘+精美海报

专为次世代主机玩家打造的专门志

-特别策划-

上古卷轴缔造者
Bethesda历史探究

-超豪华次世代游戏攻略阵容-

血源诅咒
流程攻略+全支线全收集+圣杯地牢心得+白金心得+剧情解析

异度之刃X
解析各大系统+中文剧情流程攻略+星球探索心得

魔界战记5
系统详解+关卡详细攻略+全要素研究+完整白金攻略

海贼无双3 | 腐烂国度 周年版 | 最终幻想 零式 高清版 | 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

-DLC补完计划-

《使命召唤 先进战争》——“Exo Zombies Infection”丧尸模式彩蛋详解
《邪恶深处》——“The Assignment”、“The Consequence”DLC攻略两弹连发

5月下旬，全国上市

掌机王SP

VOL. 233

全彩32开288页+DVD光盘

震撼改版！文化类专栏重磅出击！

-攻略透解-
第3次超级机器人大战Z 天狱篇
异度之刃

-研究中心-
新·世界树迷宫2 巨龙骑士

已上市，全国报刊亭有售

附赠《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》主题擦镜布

口袋玩家

VOL. 89

-专题企划-
异界物语
漫谈便携设备上的《口袋妖怪》

-对战乐园-
口袋妖怪全国大师赛
春季赛事解析

-研究所-
口袋妖怪详尽分析
从神篇（7）

《口袋抓取方块》
后续攻略（2）

大家的口袋妖怪大乱斗

5月21日，全国上市！

光盘收录：2015剧场版预告片（2）+《口袋铁拳》最新PV+宠物小精灵AG+华盛顿音乐会（新奥）
精美赠品：2015剧场版横版海报+大家的口袋妖怪大乱斗贴纸